no. 390
1990年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1990

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18ー2(若杉ビル) ☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

28th
JAMMA SHOW

論潮

新鮮な感動求めて

責任重い業務用AM機ビジネス

アミューズメント(AM)マシンは、文字どおり人びとを楽しませることを目的にして開発される機械であり、本来その範囲は広いが、私たちの業界では一般に業務用AM機と狭く解している。つまりオペレーターが設置運営し、利益を得るための業務用AM機を指す場合が多い。

ところで、こうした狭義のAM機においてもその範囲はここ数年急激に広がりつつある。かつて業務用AM機と言えば、エレメカのアーケードゲーム機、小型乗物機、伝統的な遊園施設などにすぎなかった時代があった。しかしTVゲーム機が導入されるや業務用AMゲーム機の主流になり、また一連のスリルライドが遊園地の内容を一変させるなど、ここ二十年間に業界は急変した。そしてさらに、TVゲームと遊園施設を組み合わせたものも今では出現しており、従来のカテゴリー(範疇)ではとても分類できないぐらい広がりを見せてきている。

現在のゲーム場の原型をたどると、今世紀初めに米国で登場した「ペニーアーケード」に行き着くが、そこで活躍していた自動占い機や、連続写真のビューアーなどの古典的AM機には共通の扱い方があって、それをもとにして今日のAM機へと発展してきた。つまり、これらはすべて自動的に作動する娯楽機械であり、オペレーターはこれらの機械が正常に作動するよう努めるのが、その基本的な業務だった。

自動的なAM機

一方、遊園施設などは乗り降りの確認などが必要で、完全な自動機械とは言い切れない。これは安全性を確保するためにどうしても省略できないためである。オペレーターはこのための人手を要することになる。しかし安全性の確保を除くと、一般にAM機の運営はそれほど人手を要さないもの、というのが基本的なあり方だった(故障さえしなければ、ジュークボックスや小型乗物機は放っておいても稼いでくれた、とする業者は少なくない)。

ところが最近、TVゲームと遊園施設を組み合わせたものが出現して、こうした自動機械という概念ははっきりしなくなってきた。安全性を確保するためでもあるが、プレイヤーを誘導し、楽しませるという人員の必要なケースが出てきたからである。こうした人員には、わずかでもショービジネスのタレント的要素が必要とされる。こういうAM機はもはや自動機械ではなく、またAMビジネスで扱うのは自動機械に限る必要がなくなったことになる。

このことは、業務用AM機の範囲が一段と広がったことを意味しているが、一方では、業務用でないAM機についても、例えば家庭用TVゲームに代表されるように、かつてない大きな市場が次々に生み出されている。

これらの背景には、人びとが新鮮な感動をAM機に求めている、という状況がある。この傾向は今後さらに強まることがあっても、弱まることは考えられない(「メガトレンド2000」でも同様の指摘がある)。

開発に及ぶ影響

大きな可能性を持つAMビジネスは、しかし、いつの時代でも大きな誤解を受け、そのイメージは歪曲されてきた。日本のメーカーの水準はすでに世界をリードするところまで来ているが、オペレーションの水準は大幅に立ち遅れている。言うまでもなく、新風営法による営業規制がAMビジネスの発展を阻んでいるからである。このためメーカーによる開発段階まで深刻な悪影響が出始めている、と思われる。

今一度ふりかえれば、古い時代のAMビジネスは、低次元の慰みものにすぎなかったようなところからスタートした。低次元というのは、賭博などの射幸遊技や、女性の裸を売りものにするわいせつまがいの見せものなど、およそ純粋なAMとはかけ離れた、いかがわしい次元のことである。

AMビジネスは、そういう低次元の慰みものという段階から次第に脱し、今日世界に誇る素晴らしい純粋なAM機を生み出すところまで来た。これはまさにAM機として新しい分野を開拓してきたことを意味している。

しかし、新しいということは、大多数の人びとにとって理解し難いことでもある。とくにAM機については、この傾向は著しい。このため、賭博遊技とはまったく関係のない、大部分のAMゲーム機が、スロットマシンに代表される「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」と同一視されているのが現状である。これは新風営法において、そう定めていることになるのだから仕方がない。

このため、どうせスロットマシンなどと同じ扱いを受けるのならば、射幸遊技を積極的に採り入れたほうがよい、という間違った傾向が新風営法施行後、強くなってきている。一方では優れたAMゲーム機の開発で高い水準を示す日本の業界ではあるが、他方ではこうした低次元の慰みものに足を引っぱられている、というのではいささか悲劇的である。

AMビジネスのあり方を見直すきっかけとして、このAMショーが大きなヒントを与える場になることを期待したい。

AMショー・メッセージ

潤いもたらす産業

ショー委員長　中村雅哉

中村雅哉氏

日米構造協議での非関税障壁撤廃の一環として、大店法の緩和が進んでいます。聞くところによりますと、現在ある店舗とほぼ同数の千五百店もの出店計画が全国で進んでいるそうです。これによるスーパー等の間での競争は激しくなり、価格・サービス面に大きな変化をもたらすでしょうし、また、「豊かさを実感できる生活」への意識の高まりとあいまって、当業界にとっても、大きなビジネスチャンスが出現すると思われます。

このような中にあって、国内外、特にレジャー・余暇産業への進出を考えている異業種の皆様から、当業界並びにアミューズメントマシンショーは、ますます注目され、期待されるものになっておりますし、その重要性も増してきております。これも、出展社の皆様のご努力と日頃の精勤の賜物であり、心から感謝いたしますとともに、今後とも当業界の発展のため、ご尽力、ご協力をお願いいたします。

さて、今回のショーにおいては、皆様から高くご評価いただく反面、ショーのあり方についてさまざまなご指摘もいただいております。より一層皆様にご満足いただけるショーとして、年間の開催回数、開催日数、開催場所や広さの問題、展示物の範囲あるいはショー自体のコンセプト、さらには電子技術を応用した未来型大型遊戯施設の可能性や、テーマパーク等に対する提案出展の問題など、新たな時代に向けての問題が数多くあるのが現状です。

また、業界の抱える問題としては、最近のカーニバルゲームの風営法八号営業対象の問題がございます。カーニバルゲームの持つエンターテイメント性の高い娯楽の提供が問題になるということから、JAMMAにおいてもカーニバル部会を設け、健全娯楽の育成という観点から、適切な対処の方法を模索しております。

この問題だけでなく、当業界にとって、風営法のあり方がややもすると、レジャー・リゾートの分野において見当違いの足枷（かせ）になっているのではないか、という思いがしてなりません。業界全体として、いま一度あるべき方向性やあり方の可能性を積極的に探り、より良い方向への提言を関係省庁に働きかけていきたいと存じます。

最後になりましたが、第28回アミューズメントマシンショー開催に当たりまして、ご後援下さいました関係官庁、諸団体の皆様を始め、関係各位のご尽力に心から感謝を申し上げて、ご挨拶に代えさせていただきます。

特許・実用新案 出願公告・公開（9月7日～16日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

九月十四日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、2-232084(請)、2-16440。同、2-232085(請)、2-16441。同、2-232086(請)、2-16442。同、2-232087(請)、2-16443。「スカイダイビング体験装置」、三井造船㈱（東京）、2-232093、1-51893。

実用新案出願公開

九月十二日＝「対戦形玉突きゲーム機の盤面構造」、アルファ電子工業㈱（埼玉）、2-114089(請)、1-23111。「音声発生人形」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）2-114092、7-23009。

型式試験の合理化目的に

部品の登録制度

当面はブラウン管など6種で

電気用品取締法に基づく型式試験の合理化を図ることを目的に、八月一日付で「電気用品部品・材料任意登録制度」が創設され、指定試験機関（三団体）による「電気用品部品・材料認証協議会」が発足した。

これにより、従来は型式試験でその都度、部品や材料について確認試験が行なわれていたが、試験を経て登録された部品や材料を使用している場合は単に確認すればよいことになり、型式試験が大幅に合理化されることになった。

試験登録の対象となる部品・材料は、ブラウン管など当面六種類に限られており、㈶日本電気用品試験所、㈶機械電子検査検定協会など該当する指定試験機関での試験を経て、登録できることになる。

この登録制度によるメリットは、メーカーにとっては提出試料の簡素化、試験期間の短縮などが期待されるほか、部品や材料のメーカーにとっても有利になるなど考えられている。この登録制度は先の技術基準大幅見直し（本紙第388号参照）に伴い、型式試験のあり方について思い切った改善策として、実施に踏み切ったもの。

任天堂、91年3月期

予想を上方修正

売上高4400億円見込む

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は九月十三日、輸出の好調に加え外国為替市場が予定より円安レートで推移したことにより、九一年三月期の売上高、利益ともに当初予想を上回る見通しとなった――とする業績予想の修正を発表した。

同社によると、今年九月までの中間期の売上高は当初、国内五百五十億円、輸出千四百五十億円の計二千億円を見込んでいたが、最終的には国内五百七十五億円、輸出千七百二十五億円の計二千三百億円に増える見通しとなった。これに伴い経常利益は当初予想五百五十億円に対し六百六十億円が、当期利益は同様に二百八十億円に対し三百三十億円が、それぞれ見込まれることになった。

九一年三月までの下期については、中間期に比べ為替市場がやや円高に進むと見られるが、海外での売れ行きが依然好調なことと、国内では十一月二十一日発売の「スーパーファミコン」の売れ行きが当初予想を上回ると見込まれることから、通期では売上高を四千億円から四千四百億円に、経常利益を千百億円から千二百七十億円に、当期利益を五百六十億円から六百四十億円に上方修正した。

うち「スーパーファミコン」については、下期の売上げを百五十億円と見ていたが、予約が当初予想の倍のペースで入っており、二倍の三百億円へと予想修正した。同社では、米国市場について、九一年六月にシカゴで開かれるコンシューマー・エレクトロニクスショー（CES）に「スーパーファミコン」を出品、その後発売するもようだ。

AOU法務委・初会合

警察庁見解待つ

景品提供できる八号営業で

AOUの法務委員会（加藤駿介委員長）は九月三日、東京・丸ノ内のホテル国際観光で第一回会合を開き、プライズゲームの景品値上げに伴う問題点などについて検討した。同委員会の委員八名のうち五名が出席した。

加藤委員長の挨拶の後、同委員会では委員の代理出席を認めることを確認し、議題に入った。

プライズゲームの景品を五百円まで認めるとする警察庁保安課の通知について、その後、都道府県の警察本部から「七号の風俗営業に該当するもの」との矛盾点が指摘されているとのことから、逆に、少なくともいわゆるカーニバルゲームについては七号営業ではない、とする見解を示すようAOUが警察庁保安課に求めたところ「検討する」との返事だった――などと経過説明があった。

「カーニバルゲーム」の内容は別にして、「射的、輪投げその他これに類する遊技」については七号営業として法令で示されていることもあるが、会合では警察庁保安課がプライズゲームの景品値上げに際してカーニバルゲームについて考えていなかった、などの説明もあったようだ。同委員会ではAOUとしての要望はすでに警察庁保安課に伝えており、その結果を待つとの立場を確認した。

風俗営業者らの届出手続き一部改善（新風営法施行規則の一部改正）に関連して、他に届出事項で改善すべきものがあれば今後とも検討することになった。

新風営法「解釈基準」により規制対象としないとする、いわゆる店舗面積の一〇%基準について、この基準が違法営業を温存させる結果になっていると指摘されている反面、規制を免れるロケーションとして既得権を主張する向きもあるが、同委員会としては「既得権として守り育てていく」方向で考えていくもよう。

またSC内のロケーションについて、「八号営業」の規制対象から除外するよう求める声が強いが、これについても「重要課題」として引き続き検討していくとのこと。

以上のほか、自民税調が平成三年度税制改正について、消費税問題以外に関する要望書を提出するよう求めており、風営業種を租税特別措置法の対象にすることなど要望書をまとめることにした。

AOU広報委の会合

機関紙など検討

プレイヤー動向調査も

AOUの広報委員会（平本将人委員長）は七月二十四日、大阪・梅田のレストラン「ラ・クール」で第一回会合を、また九月四日、同様に第二回会合を開き、機関紙「AOUニュース」の内容などについて検討した。

同委員会の委員は七名で、第一回会合では平本委員長および梅原靖三AOU会長の挨拶に続き、自己紹介が行なわれた。

第一回会合では、「AOUニュース」への寄稿が円滑でないということから、各委員会の委員長を論説委員にして寄稿を促がすことなど決めたほか、いわゆる「AOUステッカー」の無料配布枚数、プレイヤーを対象にした定期的な動向調査の検討開始などとりまとめた。なお同委員会は定例で会合を開くことにしたもようだ。

第二回会合では機関紙の編集内容について話合ったほか、プレイヤーを対象とした動向調査について検討、商業雑誌に回答用ハガキを折り込んで行なうことにし、その費用を含め理事会の承認を求めることに決めた。

動向調査はアンケート形式で、プレイヤーに対して、一ヵ月に平均何回ゲーム場に行くか、など十項目にわたり回答を求めるもの。返信用の郵送費、回答者へ抽選で贈る景品代などで百万円かかるとしている。

AOU地区協議会

北関東入江会長

「不健全営業」で意見交換

AOUの支部のひとつ「北関東地区協議会」の初会合が九月七日、新潟・月岡温泉のパレスホテルで開かれ、同協議会会長に入江昭造氏（栃木県協会長）、副会長に吉村敬一郎氏（群馬県協会長）を選出した。この会合には六県協の正副会長ら十六名のほか、AOUの梅原靖三会長と森武美常務が出席した。

AOU梅原会長の挨拶に引き続き、入江氏を議長として議事に入った。

森常務による「地区協議会規程」の説明があり、まず同協議会の正副会長を選出、続いて同協議会の構成員十二名を次のとおり決めた。

栃木県協＝入江会長、岡田明彦副会長、茨城県協＝宇島準一会長、梶格康副会長、群馬県協＝吉村会長、安井喜一郎副会長、埼玉県協＝佐藤信理事長、新井一夫副理事長、千葉県協＝山田茂雄会長、中島豊彦副会長、新潟県協＝石川忠太理事長、玉沢副理事長。

同協議会の事務局は、栃木県協事務局のある㈲タツミ娯楽内に置かれることになった。なお同協議会の運営に関連して、議案について賛否を問う場合は構成員による多数決で決めることが確認された。

同協議会の事業活動については次のとおり討議した。

写真はAOU北関東地区協議会の初会合（9月7日）のもよう

まず「不健全営業対策」のうち、いわゆる「一〇%問題」について、違法でないまでも問題のある営業が多い、と指摘する意見が出された。AOUの梅原会長は、「全国的に困った問題となりつつあるので、自主規制すべきと思う」とし、森常務は「法務委員会で重要課題として検討することになっており、健全娯楽委員会でも自主規則を検討する予定」と説明したことから、これらの委員会にまかせることになった。

「不健全営業対策」のうち「G（ギャンブル）マシン問題」について、厳しい取締りをAOUが警察庁に求めるべきだ、との意味が出された。梅原会長は、厳しい取締りは当然とし、「我々としてはこういう機種は使わないという自主規則を店に貼るべく、健娯委で作業を進めている」と説明している。このほか、喫茶店やスナックにGマシンが多いので、喫茶店の専門雑誌などに広告を出して警告してはどうか、などの意見があった。

以上のほか、同協議会では、地区内の協会間の親睦と情報交換を目的に年二回以上は、なんらかの会合を開くこと、また仙台で開かれる技術研修会をビデオで録画し、それを見て北関東地区協議会による研修会企画の参考にすること、をそれぞれ確認した。

AOUの「地区協議会」は全国八地区のうち、北海道・東北、近畿、四国、北関東の四地区ですでに発足、九月十九日に関東、東海地区でも発足する予定となっている。

訂正　本紙第388号の「話題のマシン」中、バンプレストの「おまじないサリー」のOP価格は正しくは「十八万七千円」でした。また同社キャラクターカードは「二千四百枚セットでOP価格四万八千円」でした。

日電HEが携帯用「PCエンジン」

「GT」を11月10日発売

高性能カラー液晶で本体価格44800円

日本電気ホームエレクトロニクス㈱（本社東京、村上隆一社長）は九月十三日、ハンドヘルド・カラー液晶のTVゲーム盤「PCエンジンGT」を十一月十日から四万四千八百円で発売する、と発表した。セガ社のハンドヘルド・カラー「ゲームギア」は十月六日、一万九千八百円で発売されることになっており、携帯型TVゲーム市場は急速に活発化すると見られている。

日電HEの「PCエンジンGT」は、国内での名称など未定のまま今年六月の米国CES（シカゴ）と東京おもちゃショーで参考出品され、同社の家庭用TVゲーム機「PCエンジン」用のROMカード型ゲームソフトがそのまま使えることなどの特徴を示し、その発売計画がどうなるか注目されていた。なお米国では六月の時点で、機種名が「ターボエキスプレス」となることが明らかにされていた。

同社では「PCエンジン」を八七年に発売、すでに二百四十万台を出荷しており、それに伴うゲームソフトも多くなってきている。今回のハンドヘルドカラー「PCエンジンGT」は、「PCエンジン」用ROMカード型ゲームソフトを共用できるので、別にゲームソフトを開発、製造する必要がないことから、他社製よりかなり優位に展開できることになる。

しかもカラー液晶画面がアクティブマトリックス方式になっており、コストはかかるが、他社製と比べ残像の少ない高画質で鮮明な画面（二・六インチ）が楽しめるのが第二の大きな特徴。しかし、このため製品価格は他社製の二倍以上になっているのも特徴。同社では初年度十二万台の販売を見込んでいる（主な仕様については本紙第383号で既報）。

周辺機器も同時発売で、ACアダプターが二千九百円、TVチューナーパックが一万四千八百円などとなっている。また対戦ゲームが楽しめることになっており、このための通信ケーブル（千八百円）も用意される。

携帯型TVゲーム市場は、モノクロの任天堂「ゲームボーイ」が独占的に市場を急速に拡大してきているところへ、昨年暮にカラー液晶アタリ／ムーミン「リンクス」が出て、今秋セガ社「ゲームギア」と日電HE「PCエンジンGT」が加わることになった。これによる市場の活発化は必至と見られている。

「PCエンジンGT」（左）と、ROMカード型ソフト

カプコン

10月16日に店頭公開へ

日本証券業協会は九月七日、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）を店頭登録銘柄にする、と発表した。それによると同社の株式は十月十六日に公開される予定。

同社株式の店頭公開に伴い、百十万株が公募増資（うち五十万株は入札募集）となる。業種区分は「サービス」。

同社の九〇年三月期の売上高は百七十七億一千万円で、業務用が四割、家庭用が六割。九一年三月期は三〇%増の二百三十億円になる見込みとなっている。

MSXパソコンを16ビット化

完全互換性で

アスキー「MSXターボR」発表

㈱アスキー（本社東京、西和彦社長）は九月四日、東京・大手町の経団連会館で、16ビットCPUを内蔵するパソコン「MSX turbo R」の記者発表を行なった。これは同社が八三年に提唱した「MSXパソコン」（8ビットCPU内蔵）の後継機で、しかも従来の8ビット機と完全な互換性を保つもので、十月十五日には松下電器産業から、新タイプのハード本体が発売されるなど、家電各社から発売される予定になっている。

「MSX」は家庭用パソコンとしては日本で最も広く普及しており（今年二月までで国内二百万台、海外二百万台）、家庭用パソコンの標準仕様機としての役割を果してきた。この間にTVゲームなどソフトを充実させてきたが、これまでのノウハウを活用して、大幅に機能アップ、ゲーム専用機とビジネス用パソコンを兼ねるものに高めることにしたのが、今回の16ビット機。「MSX」と同様、家電各社にライセンス供与する。

「MSX turbo R」の特徴は、①16ビットCPU「R800」を採用、従来のMSXシリーズに比べ五—二十倍（平均十倍）の高速処理を行なう、②ソフトは従来のMSX、MSX2、MSX2＋と完全に互換性があり、フロッピーやプリンターなど周辺機器も十分使える、③マウスを使うグラフィックOS「MSX View」が開発された、④マルチメディアに対応してAV機能が強化された、など。

西社長は、「これまで16ビットパソコンは8ビットからの継続性を絶ち切ってきた。そのため高性能のパソコンをめざすには、それまでのハードを犠牲にしなければならなかった。当社はこうした考え方に挑戦し、互換性を持たせながら高度なパソコンに仕上げるため、のチップ（R800）の開発に成功した」と述べている。

16ビットCPU「R800」は、8ビットCPU「Z80」と完全な上位互換性を保ち、しかも高速処理を可能にするチップ。今回の16ビット機では「R800」と「Z80」が各一個使われている。

このシステムに基づく新しいハードとして、松下電器産業が発表した機種名は、「A1スーパーターボ」。価格は八万七千八百円となっている。

16ビットCPU「R800」

トーゴ、10月1日から

新ロゴとマーク

創業55周年を機に実施

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）はこのほど、同社を表わすシンボルマークとロゴを一新した。同社では「感動ある遊びを世界の人々に提供する」を、新しい企業理念とし、これらを十月一日から実施する。

シンボルマークは、TOGOの頭文字「T」をモチーフに、同社の企業理念を表現したもの。

同社は昭和十年に東洋娯楽機製作所として創業、二十四年に東洋娯楽機㈱となった総合的AM機メーカー。創業五十周年を前に五十九年十月に社名を㈱トーゴに変更、五十五周年の今年はシンボルマークとロゴを一新したことになる。

TOGO

トーゴのシンボルマーク（左）と社名ロゴ

タイトーが直営店通じ

プレイヤーの動向調査

1回の消費「千円以下」、FC持つのは半数

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）では七月中に、同社直営の四十八店でプレイヤーを対象とするアンケート調査を実施、プレイヤーの動向調査結果をまとめ九月中旬に発表した。有効回答は八百六十九で、一店当たり平均十八人のプレイヤーから回答を得たことになる。

回答したプレイヤーの分布は、性別では男性が七五%と圧倒的で、職業別では高校生・浪人生が四一%、大学・専門学校生が二六・一%、社会人三二・九%となっている。同社はこの職業別で分析を進めた。なお同社はゲーム場を「アミューズメントスペース」と呼ぶようにしている。

分析結果によると、回答者の六七%が週一回以上ゲーム場に行き、ほぼ毎日通うのは二三%を占めている。ゲーム場で消費する金額は、全体の半数以上が一回「千円以下」と堅実だが、社会人の三九%は「千円以上」となっている。

ゲーム場へだれと行くか、との質問については職業別で大きく分かれた。高校生らは八〇%が「友だちと」、一五%が「ひとりで」、大学生らは六五%が「友だちと」、二四%が「ひとりで」、社会人では四〇%が「友だちと」、三一%が「ひとりで」、一八%が「恋人と」となった。

ゲーム場から思い浮べる言葉を複数回答で挙げるよう求めた結果、「手軽なレジャー」四二%、「ゲーム音楽」二九%、「暇」二四%、「小銭・コイン」二三%などとなり、身近さが確認された。一方、「不健全」（一〇%）、「オタク族・孤独・暗い」（七%）と悪いイメージを認めるのは少なかった。このことから同社は、「マイナスのイメージは既に過去のもの」としているが、警察許可の対象となっているゲーム場の現実からすれば、やや一方的な分析とも言える。

最後の、ファミコンを所有しているかどうかについては、全体の五三%が「持っている」と回答しており、職業別では最も少ない社会人でも四六%が所有している、とのこと。家庭用TVゲームはプレイヤーにとって、ゲーム場と同じぐらい身近かな存在となっているようだ。

AMショー初日の夜

合同パーティー

国際会議はなく実務者会合

第28回AMショーの初日（十月三日）の夜、ホテルオークラで例年どおり「AMショー合同パーティー」が開かれる。これはJAMMAに設けられたショーパーティー運営委員会（日南香委員長）が企画、運営するもので、ショーの出展社がパーティー券（一万三千円）を購入し、顧客や関係者に進呈、招待する——という趣旨のもの。従って、パーティー券を買った出展社が、実質的な主催者となる。

この合同パーティーは、かつて大手出展社が各自でレセプションを開催していたのを統合して、新たに考え出されたもので今年で六回目となる。

なおJAMMAでは毎年開催することになっていた、米国のメーカー協会AAMAとの国際会議を、今年は行なわないことにした。ただし、AAMAとの「実務者会合」が、ショー前日の十月二日の昼ごろ都内で開かれるので、それに代えたことになる。この国際的な実務者会合では、TVゲームの著作権保護のため法的手続きについて打ち合わせをするもようだ。

タイトーのロケ用に

太栄商事が復活

不動産、建設部門を担当

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）の完全子会社、太栄商事㈱（本社同、田辺勝彦社長）が休眠を終え、新たにロケーションの設計、施工などを行なう会社として生まれ変わった。

太栄商事は昭和四十一年十一月、当時の風営七号機のひとつ「オリンピアゲーム」機の販売会社として設立され、四十六年八月まで業務を続けていたが、その後は休眠状態だった。

それをタイトーのロケーション用設計、施工会社として、改めて活用することになったもので、十九年ぶりの今年六月から準備を進めてきた。その結果、特定建設業、一般建築士事務所、宅地建物取引業のそれぞれ免許を得て、九月から本格的に業務を開始した。オペレーター会社が不動産や建設業務の部門を持つのは、これが初めてと見られている。

太栄商事の業務内容はロケーションに関する建築の企画、設計、施工、管理と、土地建物の売買、仲介、管理となった。同社の役員（取締役六名と監査役一名）には、タイトーの役員、役職者が兼務している。

太栄商事㈱＝東京都千代田区平河町二丁目五の三、タイトービル3F、☎（五二二七五）〇七七七。

ナムコ、アジア大会の

選手村にTV機

北京西武通じ基板型を40台

㈱ナムコ（本社東京、真鍋正社長）は、アジア競技大会（九月二十二日—十月七日、中国・北京市）の選手村に、北京西武㈱（本社東京、竹本連社長）を通じて、選手たちの娯楽用としてナムコのAMゲーム機を納入することになった、と九月六日発表した。

北京西武は北京市と西武百貨店の合弁会社。また納入先は、選手村のゲーム場をオペレートする現地の北京康楽宮有限公司となっている。ナムコが納入するのは、同社製TVゲーム機で約四十台、いわゆる体感ゲームやドライブゲームは含まれていない。これは同社のTVゲームを中国側が高く評価したためとのこと。

アジア競技大会の選手村は六千五百人を収容する大きな施設。今回の大会は中国のAM市場の将来性からして、ナムコのゲームを印象づける絶好の機会だと、同社では考えている。このため大会終了後は、一般市民に開放される選手村に、新しいゲーム機を引き続き納入するとのこと。

ナムコのTVゲームに登場する

女の子だけ収録

ビデオ「ギャルズアイランド」

ナムコのTVゲームの中から女の子のキャラクターが登場するシーンを集め、ビデオテープ化およびLD化した「ナムコギャルズアイランド」が、ポニーキャニオンから"GSVシリーズ"としてこのほど発売となった。

これはナムコのTVゲームには女の子のキャラクターが登場するものが意外と多く、その人気も高いことから、女の子に焦点を当てて収録されたもの。収録されているのは「ワンダーモモ」の"モモ"、「ワルキューレの伝説」の"ワルキューレ"と"コアクマン"、「メルヘンメイズ」の"アリス"、「ドルアーガ」シリーズの"カイ"など、九ゲームから九種類の女の子。それぞれナレーション付きで一シーンずつを紹介している。女の子のキャラクターは主人公（プレイヤー）のほか、最後に助け出す姫も登場する。ビデオテープはVHSのみで八月二十一日発売三千八百円、LDは九月二十一日発売で四千八百円。いずれも三十分。

LD「ナムコギャルズアイランド」

香港　**Bondeal Charts**　九龍

9/15	9/8	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	マジックソード（カプコン）	7
2	2	スマッシュTV（ウィリアムズ）	10
3	3	ムーンウォーカー（セガ社）	3
4	5	ライティングファイターズ〔トライゴン〕（コナミ）	17
5	4	ボナンザブラザーズ（セガ社）	11
6	6	コラムス（セガ社）	25
7	—	ファイナルファイト（カプコン）	33
8	10	パッシングショット（セガ社）	66
9	—	テトリス（アタリゲームズ）	82
10	8	ブロクシード（セガ社）	29
トップ5完成品ビデオ			
1	3	ハードドライビング（アタリゲームズ）	33
2	1	ビッグラン（ジャレコ）	33
3	2	アフターバーナー（セガ社）	7
4	4	スーパーオフロード（レーランド）	76
5	5	スーパーハングオン（セガ社）	160

©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashback, the world largest video-only arcade.

事務所移転

㈲サミーアミューズメント＝横浜市鶴見区中央一丁目十四の二、第一戸田ビル、☎（〇四五）五〇一—四五一一、水口昭三社長。

㈱ジャレコ・福岡営業所＝福岡市博多区東比恵三丁目十一の十八、水巻第一ビル、☎（〇九二）四八二—六八一一、茂木浩行所長（十月十五日付で移転）。

お断り

本号はAMショー特集号につき、「海外の話題」、「話題のマシン」、小説、英文ニュースは休載しました。次号（十一月一日号）は十月二十六日に発行の予定です。

出展内容 50音順 28th Amusement Machine Show

各社出展内容一覧

(50音順)

本紙恒例の企画として、ＡＭショー出展各社の抱負ならびに出展内容を網羅しました。この「各社出展内容一覧」により、展示会場の内容についてご理解がより深まり、その意義が深まるよう念じております。

ＡＭショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に、心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月中旬に締め切らせていただいた関係で、実際の出展内容とは多少異なる部分もありうることを、申し添えておきます。また出品機種について主催者側では、今回も従来どおりギャンブル機とコピー品を排除する姿勢で臨んでおり、その出品制限も一段と強化されています。ただ、今回も前回同様にメダルゲーム機の展示区分は行なわれず、他のＡＭ機と同じ扱いで展示されることになったために、展示内容に多少の混乱が見られることも、ご注意申し上げます。

今回のショーはＪＡＭＭＡの単独主催となって二回目となり、出展四十七社による各種のＡＭマシンが会場を埋め尽くす予定です。展示会場は今回も東京流通センター（ＴＲＣ）で、従来同様二つのフロアに分かれています。こうした会場の制約、会期の短さ、小間単位による出展計画にとどまっていること、Ｇ機排除の基準など検討されるべき点はありますが、落ち着いた展示内容となることを望むものです。

以下にまとめました各社出展内容は、機種による分類よりも、出展社ごとに配列するほうがわかりやすいとの見地から、社名五十音順にし、出展社ごとに出品機に通し番号を付けています。

（編集部）

TV機2種と占い機

アイレム

出展方針　経済的豊かさと心の豊かさを結びつけること、それは「遊び」と技術のコミュニケーションであるとアイレムでは考えている。

より豊かな生活を実現するため、今後も必要とされているソフトとしてのレジャーを創造し続けていくとのこと。

出展内容　ＴＶゲーム機①「パウンド・フォー・パウンド」（新製品）＝トラックボールと二つのボタンを駆使するボクシングゲーム。パンチの強さもコントロールできる。二人同時対戦プレイ可能。まったく新しい操作感覚で爽快感も倍増。

②「剣豪」（新製品）＝剣を振りかざして戦い、画面の側面をけってハイジャンプもできるという異色時代劇アクション。八方向レバーとボタン一つを操作。二人同時プレイ、途中参加も可能。以上①②とも本紙前号「話題のマシン」参照。

占い機③「ラブ・フォーチュン」（新製品）＝同社〃ＰＴＬシリーズ〃第十弾。漢字入力の姓名判断により、恋愛、適性、相性などいろいろな項目を占う。

ラブ・フォーチュン

パウンド・フォー・パウンド

剣豪

新汽車シリーズ4種

朝日エンジニアリング

出展方針　最近ますます大型化、多様化するＳＣロケーションに、お子さまからファミリー層まで幅広いお客さまに楽しんでいただくアミューズメント施設として、レー

ル走行、汽車シリーズはやはり欠かせない存在であると考えている。同社では今日まで、長年多くの人々に選ばれ続けている製品の開発実績のノウハウを生かすことにより、安全面はもちろんのこと、一段と雰囲気アップ、売り上げアップができる製品を出展する。

出展内容　レール走行式乗物機①「クラウス号」（新製品）＝六百㍉ゲージ。客車（十二人から十八人乗り）最大五両まで連結。実際にドイツで走っていた古典的な汽車を丹精込めて忠実に再現した遊園列車。

②「アップダウントレイン」（新製品）＝五百㍉ゲージ。ミニコースタータイプの遊園列車で、通常の汽車にはないスピード感とアップダウン走行は新鮮味あふれ、しかも子どもでも安心して乗れる安全設計。最小外柵半径三㍍、パイプレール採用。二人乗り機関車と四人乗り客車を連結。

③「アリゾナ号」（新製品）＝二百五十㍉ゲージ。かわいらしいインディアンの子どもをポイントデザインにしたトラック型車両。同社「ミニレールウェイ」のリニューアル車両としても稼動できる。走行音、汽笛、横揺れ付き。

④「クラウス号・ミニ」（新製品）＝①を二百五十㍉ゲージに集約したもの。本物感覚で抜群の凝ったデザイン。走行音、汽笛付き。

精度の高い硬貨メカ

旭精工

出展方針　「より使いやすく」「より手ごろな価格で」「より精度を高く」――という三つの要素のバランスがとれた製品の開発、供給を基本方針として、今回も多くの硬貨メカなど同社一連の製品を出品する。

出展内容　①セレクター＝フロントタイプ「730－A/B」、ドロップタイプ「AE－882」「A D85W」など。

②カード払出し機「CD－200」。③メダル払出し機「AES－505」。④ホッパー「WH－2」「DH－750」など各種。

キャラクター製品中心

エイブルコーポレーション

出展方針　景品およびプライズゲーム機などに人気キャラクターを採用することにより、とくに女性やファミリー客のゲームセンターに対するイメージをアップさせることを狙って出展する。

出展内容　①景品類＝人気キャラクターのぬいぐるみを中心に、時計やライターなど。

占い機②「ラブ・フォーチュン」（アイレム製、新製品）、③「ちびまる子ちゃんのポンポコリンうらない」（バンプレスト製、新製品）。

プライズマシン④「アンパンマンテレビ電話」（同、新製品）、⑤「ウルトラマン倶楽部大進撃」（同）。このほか⑥「ポニーマークⅢ25」（ジャレコ製、新製品）も。

「ネオジオ」充実へ

エス・エヌ・ケイ

出展方針　同社「NEO・GEO」（MVS）の新作ゲームソフトを中心に出展する。ソフト内容もアクション、パズル、麻雀、スポーツなどバラエティーに富んだものを披露。同社ではゲームソフトの充実度を第一義に考え、有益で喜ばれるゲームをより多く、またヒット商品と呼ばれるゲームを提供すべく全社一丸となり取組んでいる。

なおキャビネット関係では、従来の「MVS」シリーズに〃ニュータイプ19㌅テーブル（ソフト四本収納）〃〃米国仕様アップライト（同二本収納）〃が新登場。今回のショーでは、より商品力を増した「MVS」をアピールする。

出展内容　TVゲームソフト（いずれも新製品）①「ザ・スーパースパイ」（本紙第386号「話題のマシン」参照）、②「サイバーリップ」（同第388号参照）。

③「ジョイジョイキッド」＝ブロックがあらかじめ途中まで積まれており、その中に飛行機か飛行船が入っている。落ちてくるブロックをうまく操作して横一列に並べると、そのブロックが消えるというパズルゲーム。

④「リーグボウリング」＝ボウリングゲーム。二人対戦と、通信ケーブル使用による最大八人までの同時対戦が可能。ピンが拡大してくるシーンは見もの。

⑤「ラギ」＝ジャンプを駆使しアイテムを振り回しながら敵と戦い、途中で小さくなって細い道にも入ったりできるというコミカルタッチのアクションゲーム。敵を殺すのではなく、悪いやつらをこらしめるという感覚のゲーム。

⑥「サンシャイン」＝落ちてくるブロックを縦、横、斜めに三つ並べると消えるパズルゲーム。下部にブロックの受け皿があり、要らないブロックを三個まで落とすことができるのが面白い。

⑦「マージャン学校スゴロク大会」＝麻雀をしながらスゴロクを進める。

このほか従来ソフト七種類、⑧「ビーストバスターズ」も出品。

キャビネット⑨「ニュータイプ19㌅テーブル」、⑩「米国仕様アップライト」など。

ジョイジョイキッド

リーグボウリング

サイバーリップ

催し用製品を幅広く

岡本製作所

出展方針　博覧会、各種イベントのプロデュースおよび関連商品の発掘に力を注いでおり、新製品に関しては安定した収益が得られる良い製品作りを目指している。中型機についてはビデオで紹介し、アーケード機の新製品も出品する。

出展内容　アーケード機①「ピエロボール」（新製品）＝硬貨作動式カーニバルゲーム。上下、左右に動くリアルな標的をバズーカ砲で倒して得点していくコミカルなもの。

出展内容50音順 28th Amusement Machine Show

②「スーパーバスケット」。メダルゲーム機③（名称未定、新製品）＝パチンコ台をメダル投入、払出し式にしたもの。フィーバー、役物付き。乗物機④「キディパンパーボート」＝子ども一人用、DC12Vバッテリー使用。

定置型の新作2機種

加藤工業

出展方針 子どもたちに夢を提供し、息が長く安定した収益が得られるような良い乗物機の開発を目指している同社は、今回のAMショーでは今日まで実績があり多くの子どもたちに選ばれ続けている"パトロールカー"シリーズをもとにした新シリーズとして、「花博」会場に一号機を出品し抜群の売上げ実績を示した「ビッグパトロール」をメインに出展。

出展内容 定置型乗物機①「ビッグパトロール」（新製品）＝ゆったり四人乗り。音声メッセージや二ヵ国サイレン音付き（本紙前号「話題のマシン」参照）。

②「レーシングライダー」（仮称、新製品）＝子どもたちがサーキットでバイクに乗って走るという夢を体験させる。ロケーションでも子どもたちをとりこにするバランスのとれた乗物機。二台のバイクに一人ずつ乗り、同時に作動する。

ビッグパトロール

レーシングライダー（仮称）

ファミリー型AMへ

カプコン

出展方針 余暇の増大とともにアミューズメント施設への期待が高まり、従来の"ゲームセンター"のイメージから、ファミリータイプのアミューズメントへと流れは大きく変わりつつあると見ている同社は、ファミリー型AM施設への転換の大きな目玉として「BOWLINGO」を提案する。

これは家族連れでもそれぞれ好みのゲームを楽しむこともでき、また家族全員で気軽に本格的ボウリングの雰囲気が満喫できるゲーム施設で、ファミリーで和気あいあいと楽しむAM施設に不可欠の要素として、十分期待のできるもの。

またビデオゲームも60ｲﾝﾁの鮮明大画面で迫力が楽しめるものを紹介。そういった明るく大らかなAM施設への、ひとつの新しい方向を示す方針としている。

出展内容 TVゲーム機①「USネイビー」（新製品）＝"CPシステム"第十二弾。八方向レバー、二ボタン。二人同時プレイ、途中参加可能。空母から飛び立つ最新鋭戦闘機を駆使する。ドッグファイトあり、市街戦あり、渓谷戦ありの横スクロール爽快シューティング。

②「あした天気になあれ」（参考出品）＝四方向レバー、一つのボタン。二人同時プレイ、途中参加可能。同名人気コミックのキャラクターを使ったゴルフゲーム。ショットシーンはアニメで表現。キャラクターのおしゃべりが面白い。

ボウリングゲーム機③「BOWLINGO（ボウリンゴ）」＝カナダのメンデス社製硬貨作動式ボウリング機。一ユニット（二レーン）が幅二・六ﾒｰﾄﾙ、全長一七・二ﾒｰﾄﾙのミディサイズ本格ボウリング。ボールも重さ一・五ｷﾛｸﾞﾗﾑで子どもでも扱える。硬貨投入でゲームスタート。

ボウリンゴ

大型クレーン中心に

カトウ製作所

出展方針 夢のある大型クレーン機をメインに、プライズゲームとメダルゲームの新作を披露する。

出展内容 プライズ機①「UFOビッグステーション」（新製品）＝八人用クレーン機で景品テーブルが回転（本紙第387号「話題のマシン」参照）。②「ぼく！タクシーにのれるかな」（仮称、新製品）＝タクシーの乗客をテーマとした回転円盤方式のゲーム。

メダルゲーム機③「カッキンドーム」（新製品）＝ドーム球場と大リーグを扱った回転リール式。④従来機「ニンジャ」も出品。

あした天気になあれ

U.S.ネイビー

AM業界のデパート

カワクス

出展方針 同社はAM業界内のデパート的存在、オペレーターのヘルパー的な立場を反映したような出展内容にする方針。

出展内容 TVゲーム機①SNK「NEO・GEO」、②科学技研製「てれびでんわ」（新製品）ほかタイトー、コナミなどの新作。

プライズ機③サンワイズ「ちびまる子ちゃんのポンポコリンうらない」（新製品）、④「へのかっぱ」（新製品）、⑤「パチンコM」（仮称、新製品）、⑥タイトー「ジャンケン物語」（新製品）ほか従来機。

メダルゲーム機⑦レイメイ電機「ガンダムワールド」（新製品）、⑧「アンパンマンワールド」（新製品）ほか従来機。

乗物機⑨キディワールド「ムームー」（新製品）。

占い機⑩アイレム「ラブ・フォーチュン」。

このほか各社TVゲーム機キャビネット、ACアダプター、装飾看板なども展示する。

出展内容50音順 28th Amusement Machine Show

楽しい動物シリーズ

関西精機製作所

出展方針 「もりのうんどうかい」のムードを大切にしながら、今度はリス、ゾウ、カバを登場させたコンパクトなアーケードゲーム機を披露する。これは"森のどうぶつたち"のシリーズ第一弾として好評を得ているアヒルの"スプーンレース"と並べて設置すると、統一したムードのコーナーが出来上がり、子どもたちやファミリーで楽しめる明るい雰囲気になることをアピールする。

出展内容 アーケードゲーム機①「コロコロアップル」（新製品）＝大きなリンゴの木から次々と落ちてくるリンゴを、二匹のかわいいリスが競争して拾い集めるもの。②「かばくんのランチタイム」（新製品）＝ゾウとカバのキャラクターをコンパクトにまとめたユニークなゲーム。③「トップシューターII」（新製品）＝TVモニターを付加した手応えのあるミニ射的場。④「パターゴルフ」（米国ICE社製新製品）＝18ホールまで楽しめるコンパクトなゴルフゲーム。⑤「スプーンレース」（本紙第387号「話題のマシン」参照）。⑥双眼観光望遠鏡＝明るく広い視界で可視時間一分から三分間（調節可能）。電源不要。

親子が楽しめる機械

こまや

出展方針 親と子どもが対話を持ちながら一緒に楽しめる機械を作りたいと常々考えている同社は、かわいらしいキャラクターを採用し雰囲気作りを工夫したものを披露する。

出展内容 プライズゲーム機①「ねこポリス」（新製品）＝部屋の中を走り回るネズミを、ネコのお巡りさんが警棒で叩く。箱型景品使用。②「ぱおぱおクレーン」（新製品）＝ゾウの鼻にぶら下げたバスケットで景品をつかむクレーン機。③「カエルのうた」も。

メダルゲーム機④「あひるのヨーイドン」（新製品）＝六匹のアヒルによるダービー。四人用。⑤「コアラ&パンダ」（新製品）＝表裏にコアラとパンダを描いた円板が回転、どちらが正面を向いて止まるか当てる。⑥「ミスター宝くじ」も。

ハイレベルのAM機

コナミ

出展方針 「ゆとりと遊びの時代」が到来しつつあるとして同社は、最高の感性と技術で知的アミューズメントの世界を構築し、社会へ貢献していきたいと考えている。これからも独自の"キラリと光るソフト"を開発、提供し、ユーザーに感動を与えていく方針で、そのためにさらなる自己の革新を推進し、世界最高レベルのアミューズメントを創造していく。

出展内容 TVゲーム機①「サプライズアタック」（新製品）＝国際テロ組織を破壊させる近未来の攻撃型タイミングゲーム（本紙前号「話題のマシン」参照）。②「パンクショット」（新製品）＝米国のダウンタウンで繰り広げられるルール無用のバトル・バスケットボールゲーム。③「ツインビー2」（新製品）＝「ツインビー」のバージョンアップ版。二人同時協力プレイ可能。

プライズマシン④「ウーヤーター」（新製品）＝"ミニエンターテイメントシステム"第三弾。子ブタが棒を握り、ドアから顔を出す狼を叩く。

メダルゲーム機⑤「つりっ子ペン太」（新製品）＝かわいいペンギンが糸を投げて魚を釣り上げる。⑥「ピカデリーサーカス」（新製品）＝従来機の盤面イラストを一新し三タイプ登場。⑦「ラストクイーン」（参考出品）＝カード四枚がランダムにめくられ、最後にめくられたものを当て、ボード上のコマを進める。同社初のアダルトメダル機。

サプライズアタック

長期安定型占い機を

サンワイズ

出展方針 占い機「アナザーワールド」は前回のショーでも列を作るほど好評となり、占いもブームという領域を脱し、かなり定着してきたことを改めて認識しており、これは占いに対する好奇心が長期的な潜在的ニーズになっていると見ている同社では、このニーズに応えられるものとして今回も同機を出品。長期安定型のインカムが維持でき、事業展開の上で有力な戦略機であることをPRする。

出展内容 TV占い機「アナザーワールド」＝タロット占いをリアルに再現。年齢を選ばない占いのジャンル、神秘的雰囲気の外観、特殊な紙に印刷されるグレードの高い占い文章が特徴。

部品類とゲーム機も

三和電子

出展方針 同社は"常にお客さまのニーズ"に応えられるよう、より一層研究、開発の努力をしており、そのための「助言、指導を賜りたい」としている。

出展内容 ①プライズマシン「プリンス」（新製品）＝王女と魔女の絵合わせで、王女の絵に当たると45ﾐﾘカプセル払出し。②メダルゲーム機「おかあさんと一緒」（新製品）＝スロットタイプの動物親子の絵合わせ。動物によりメダルの払出し枚数が異なる。③健康診断機「ヘルスチェッカーII」（テクノトップ製）＝血圧、心拍数に加えストレス度のチェックもできる従来機のグレードアップ版。

部品類は①「JL－1ターボレバー」＝八方向移動に加えキャラクター自身の八方向回転を可能にし、複雑な動きを容易に操作。②ミニアップライト型用操作盤＝デザイン、操作性を向上。③新型角ボタン＝従来の24ﾐﾘ取付穴に使用可能な28×28ﾐﾘの正方形大型ボタン。

JL－1ターボレバーと角型ボタン

出展内容
50音順

多彩なメダルゲーム

シグマ商事

出展方針　①シグマメダルゲームシリーズの総合ラインナップを展示紹介する。②〝シグマ・メダル・ブロス〟（同社キャラクター）が案内する〝A（アミューズメント）王国マニュアル〟に添ったAMスペースを提案。

出展内容　メダルゲーム機①「ミルキーウェイ」（新製品）＝星空をテーマにしたデザインと新フィーチャー採用のプッシャーゲーム。②「ニューウェーブ」（参考出品）＝英国クロムプトン社製の六人用プッシャーゲーム。③「MECH3R―WD」（参考出品）＝ワイド型メカスロットで3リール。二タイプある。④「MECH4R―WD」（参考出品）。このほか同社一連のメダルゲーム。⑤クレーン機「ジャンボ」（参考出品）＝一人用大型機。⑥占い機「VOYAGER」（参考出品）＝古今東西のあらゆる占い方法を駆使し占う。⑦景品〝オリジナルプライズセット〟（新製品）。⑧高額紙幣両替機「シグマティック―1」（新製品）＝一万円札、五千円札専用、コンパクト型。⑨メダル貸出機「MDC―2000」（参考出品）＝カップに入れて貸出し。⑩店内放送用機器「スーパーボイス」など。

ミルキーウェイ

体感ゲームの第2弾

ジャレコ

出展方針　遊びとエレクトロニクス――〝遊トロニクス〟、すなわちアミューズメントとハイテクノロジーを駆使した商品開発を基本としている同社は、刻々と変化するアミューズメントエリアに対応すべく、昨年以上のステップアップを目指した商品を提案し、AM事業の基盤を大きく広げていく。

具体的には好評を得た「ビッグラン」に続く大型体感TVゲーム第二弾「シスコヒート」をメインに、同社〝メガシステム〟によるシューティングゲーム「EDF（仮称）」を発表する。またTVゲーム機キャビネット〝ポニー〟シリーズで、より幅広い客層のニーズに応えるため総力をあげて開発した「ポニーマークⅢ25」を、少ないスペースで有効活用できるものとして披露する。

出展内容　TVゲーム機①「シスコヒート」（新製品）＝ムービングタイプ、スティルタイプ、ポニータイプの三種類で展示。サンフランシスコの起伏に富んだ市街を舞台に、パトカーが繰り広げるクイックレスポンスの本格的体感ラリー。ミュージックホーン、サイレンも鳴る。通信機能搭載により四台まで接続可能。

②「EDF（アース・ディフェンス・フォース）」（仮称、新製品）＝四つの特殊武器とオプションのフォーメーションを使いこなし、敵を破壊しながら武器レベルを上げていくというSFゲーム。横スクロール画面。二人同時プレイも可能。

メダルゲーム機③「ビッグⅢ」、④「サーカス・サーカス」。

キャビネット⑤「ポニーマークⅢ・フラットスクウェア25」（新製品）＝ドライバー一本でTVモニターを縦横に簡単変更。幅六百ミリのスリムボディー。高解像度フラットスクウェア25インチモニター使用。色はシルバーとホワイトの二色。このほか一連の〝ポニー〟シリーズを出品。

高額紙幣両替メダル貸機⑥「ポニーチェンジャー」、自販機⑦「じゃじゃ丸ポップコーン」も。

シスコヒート（ムービングタイプ）

スポーツ機器を展開

スナガ開発

出展方針　スポーツ機器中心の展示構成だが、その中でゲーム性のあるものをPRする。

出展内容　①ゴルフ練習場用の全自動ティーアップマシン「コンピューティ」＝プリペイドカード方式。②「スウィングメイト」（新製品）＝ゴルフスイングをカメラが捕らえTV画面に映し出す。③パター練習機「パッティングメイト」。

④ゲートボール練習機「ゲートマン」（新製品）＝硬貨作動式。老若男女だれでも楽しめる。病院でのリハビリ用としても利用できる。

⑤ペダル式ボート「シーサイクル」（新製品）＝足こぎボートでは常識を超えた最高時速十六キロの速度。重さも五十四キログラムと軽く、工具なしで分解、組立てが二分間でできる。

⑥「フィットネスビジョン」、⑦「全自動血圧計LTI300」なども展示する。

ゲートマン

シーサイクル

ゲーム機用パーツ類

セイミツ商事

出展方針　TVゲーム機用パーツの専門メーカーとして、ニーズに対応した豊富な部品類を展示する。

出展内容　①操作盤「CTX―33W」、②レバー「LS―32」「LS―26」、③ボタン＝三十ミリ、二十四ミリ、高速用、④鍵＝電子ロック、ドムロック、八方向ロック、⑤コネクター＝ケル、ヒロセ、カードなどとともに、同社一連の従来製品。

大型ゲーム施設披露

セガ・エンタープライゼス

出展方針　都市型テーマパークを実現する〝新アプリケーションシステム〟を提案する。これは遊園地などの大型施設でしか稼動できなかった多人数参加の双方向性アトラクションを、屋内に設置可能とし、しかもソフトの変更ができるというシステムを採用した新AM施設。

街のゲームセンターをテーマパーク化することで、アミューズからエンターテイメントへの脱却をロケーションレベルでも実現させる方針。

生活を快適にするハイテク利用における技術革新の前衛が〝遊び〟の領域で開花していることを、目で見て、体で感じられるような各種新作を披露する。

出展内容　〝都市型新アプリケーションシステム〟として次の三施設を出品。①「R―360」（新製品）＝コックピットが前後左右に三百六十度回転する新タイプの体感ゲーム機。

②「サイバードーム」（新製品）＝三百インチの3D方式画面から迫り来る敵を、画面に向かって扇状に並んだ八人のプレイヤーが、レーザーガンで同時攻撃するという大型シューティング施設。

③「CCDカート」（新製品）＝CCDカメラ搭載のバッテリー走行式カート（二人乗り）の中に乗り込み、モニター画面を見ながら操縦しフロア上のドットを取っていくという大型AM施設。他のカートと激突しながら自分のフィールドを拡大していく。

〝ハイ・エンターテイメント・シリーズ〟として、TVゲーム機を次のとおり紹介する。

④「GPライダー」（新製品）＝通信システム採用のバイクGPシミュレーションゲーム。走りやバンクの快感を二台のライド・オン・モジュールで競う。

⑤「ラッド・モービル」（新製品）＝32ビットCPU搭載の新システム基板による第一弾。縦横無尽な走りをアメリカ横断スタントカーレースで表現したもの。

⑥「琉球」（新製品）＝立体思考養成型のパズルゲーム。二十五のマスの中のカードを落とし、縦横にポーカーの役を完成させるもの。

⑦「コラムスII」（新製品）＝〝対戦モード〟〝フラッシュ型モード〟の二種類から選択できるパズルゲーム（本紙前号「話題のマシン」参照）。

サイバードーム（イラスト）

GPライダー

CCDカート（イラスト）

出展内容 50音順

共同開発製品を提供

禅

出展方針　海外、国内の中型・小型機メーカーとの共同開発製品を提供している同社は、今回のショーでは欧州、米国でブームの兆しを見せている3Dシミュレーターをはじめ、アーケードマシンや時代を先取りする機器のいくつかを披露。

出展内容　①「リモートコントロールカー」（英国トルネード社製新製品）＝従来のラジコン方式とはまったく異なる〝ループワイヤー方式〟採用により、誤動作をゼロにした自信作。

②「ギャラクシー・トリップ」（JKF社製、参考出品）＝禅との共同開発による3D映像シミュレーター。立体TV画面に合わせキャビン全体が揺動。移動式施設。

③「ベビー・リオグランデ号」（英国セバーンラム社製）＝客車一両で八人乗りの小型〝リオグランデ号〟。屋上遊園地など小スペースに最適。

このほか本格的「リオグランデ号」、アーケード機「カンボール」なども展示する。

リモートコントロールカー

業務の効率化に貢献

大仙産商

出展方針　通貨処理機専門メーカーとして金融機関より高い信頼を得ているグローリー製品の、AM業界向け販売代理店である同社は、今後のAM業界の市場にマッチした両替機やメダル貸機、集計・整理機器の数々を紹介し、業務の省力化、効率化に貢献できることをアピールする。

出展内容　両替機①「ER―100」（新製品）＝高額紙幣対応。魅力的なAM空間を演出するインテリアセンスを備えたデザイン。②「ER―50C」、③「ER―401A」、④「ECA―1A」。計算機⑤「CP―10」、⑥「GFB―20」、⑦「CR」（手動式）。メダル貸機⑧「ER―402A」、⑨「EMA―1」。メダル計数機⑩「CN―10M」。券売機⑪「KM―2」（新製品）＝スリムボディーのさわやかデザイン。2セレクション販売。発券時に印刷する千円紙幣対応型の同時印刷タイプ。まとめ買い機能も搭載し充実。

硬貨選別機⑫「SU―60P」。

ER―100

新ロケ展開への製品

総商

出展方針　総合ディストリビューターとして安定した収益性のある商品提供とともに、運営面や店の雰囲気づくりなど新しいロケ展開を考えたものを提案する。今回は各メーカーのアップライト型キャビネットについて、〝各ロケーションのニーズに合ったもの〟を考えて出品する方針。

出展内容　（すべて新製品）TVゲーム①ジャレコ「シスコヒート」、②同「EDF」、③セガ社「コラムスII」、④カプコン「USネイビー」、⑤コナミ「サプライズアタック」、⑥ナムコ「ピストル大名の冒険」。

プライズゲーム⑦コナミ「コケッコ!!」、タイトー「ジャンケン物語」。

占い機⑨アイレム「ラブ・フォーチュン」。

紙幣両替機⑩国産金属工業「KC―71」、⑪同「BC―71」など。

心に感じる遊び作り

タイトー

出展方針　〝キャッチ・ザ・ハート〟。心に感じる遊びづくりをモットーに、遊びという言葉の持つ意味をより深く考え、楽しさ、面白さ、豊かさを人々に広く訴えるアミューズメント空間の創造を提案する。

出展内容　TVゲーム機①「スペースガン」（新製品）＝宇宙のモンスターを撃破し人質を救出していくアップライト型ガンゲーム機。二人同時プレイ可能。画面は強制スクロールだが、フットペダルで変更可能。

②「マジェスティック12」（新製品）＝シューティングもの。③「パラメディス」（新製品）＝パズルゲーム。④「（名称未定）」（参考出品）＝大型の揺動式キャビネットも予定。

アーケードゲーム機⑤「UFOモグラ」（新製品）＝モグラ叩き。通信機能付きの「通信モグラ」もあり、七台まで接続可能。フリッパーは米国バリー社、プリミア社、ウィリアムズ社の各新作。

クレーン機⑥「ニューダブルチャンス」（新製品）、⑦「ファンタスティックドーム」、⑧「ティンクルティンクル」、⑨「ムーンキャッスル」、⑩「トレトレボーイ」、⑪「フェアリーキャッスル」。

プライズゲーム機⑫「ジャンケン物語」（新製品）、⑬「ハニピット」（新製品）＝TV画面使用、⑭「コロコロポン」（新製品）＝硬貨をシュートし標的のポケットに入れる。⑮「アップルプル」、⑯「パラダイスアレー」（新製品）＝エアーガンで景品を落とすカーニバルタイプ、⑰「ミニバスケット」（新製品）＝バスケットボール投げ。

メダルゲーム機⑱「エメラルドホール」など。

ゴルフ練習機⑲「スカイペガサス」（新製品）＝ティーアップマシン。

TVゲーム機キャビネット⑳「MM―5」。このほか両替機、メダル貸機、各種景品類、カードシステム、ギターロボット、カラオケボックス、レーザージュークなど多彩に出品。

スペースガン

チャイルドメダル機

太陽自動機

出展方針　ライフサイクルが長く、より安定した売上げに貢献できるメダル機や、両替機などの省力機器の開発に積極的に取り組んでいるとする同社は、〝チャイルドビデオメダル機〟の新作を中心に、紙幣両替機や店内インフォメーション自動装置などを紹介する。

出展内容　メダルゲーム機①「パラパラダイビング」（新製品）＝男の子がスカイダイビングし大小の島に降下すると当たり。海に落ちるとサメに食べられてハズレ。

両替機＆メダル貸機②「MC―2000」（新製品）＝オプションで五十円、十円硬貨にも対応。外部入出力端子が各二本あり、自販機などに接続可能。計数信号、異常信号の外部取り出しや外部からの同機操作も可能。

③「MC―3000」（新製品）＝2ホッパー使用の両替＆メダル貸機で、千円札、五百円硬貨を百円硬貨に、百円硬貨を五十円硬貨に両替。3ウェイ入力により2ウェイの払出しができる多機能、多目的機。

室内遊園地用AM機

タスコ

出展方針　室内用大型遊戯機としてカーニバル機四種類と、高収益の小型乗物機を出品し、これからの室内遊園地をクリエイトすることをPR。

出展内容　①「スーパーグランプリ」（新製品）＝四台のレーシングカーがエキサイティングなレースを展開。SCの室内用大型機（幅九メートル、長さ六メートル、高さ二・七メートル）。

②「バスケットスタジアム」（新製品）＝ボールをブロックする新タイプのバスケットボール投げ。③「カンボール」（新製品）＝ファンタジックなファミリー向けカーニバル機。④「サンダーブラスト」（新製品）＝敵戦車に向けて戦車砲がさく裂するスリリングなカーニバル機。⑤「サーカスホイール」。

乗物機⑥「バルーンファンタジー」（新製品）＝気球をイメージした高さ二・七メートルのコンパクトな観覧車。

〝CVシステム〟開発

辰巳電子工業

出展方針　TVゲームは年々ますます高度化が要求され、そのため高価格化の傾向があるが、これに対応するために同社では、基板下取り制度を採用した「タツミCVシステム」を開発し、同システム第一弾を披露する。

出展内容　TVゲーム機「サイクル・ウォリアーズ」（新製品）＝四人まで同時プレイ、途中参加可能な戦闘バイクアクションゲーム。社会にはびこる悪党たちを四人のハンターが各地を旅して倒していく。シーンは3Dスクロールで始まるが、途中に2D横スクロールもあり多彩なゲーム性。

10作目のフリッパー

データイースト

出展方針　TVゲーム機とフリッパーの二つの業務用路線を充実させ、それぞれの新作を披露するとともに、今回はとくに独自のマーケティングに基づいて企画、開発したコンピューター占い機も発表する。

出展内容　TVゲーム機①「エドワード・ランディ」（新製品）＝アドベンチャーアクションゲーム。疾走する複葉機やモーターボート、トラック、戦車などの上でムチやパンチ、キックにより敵と激しい戦いを展開。

②「スーパーバーガー

21めんに続く

The Future Is Now
SNK
科学が、狂った。
繁栄に酔う人類は、とてつもない悲劇に襲われた。
科学の粋を結集した軍用コンピュータ「サイバーリップ」が突然暴走。
その管理下におかれたアンドロイド兵士、狂暴なエイリアンたちが人類の殺戮を始めた。
政府は「サイバーリップ」の破壊を決定。戦争のプロ「リック」と「ブルック」にすべてを託した。
襲いくる巨大な敵。多彩なアイテムと武器。目を見張る壮絶な戦い。
この興奮が、ドラマチック・ゲーム！
軍用コンピュータ「サイバーリップ」暴走(オーヴァードライブ)。人類の決断は!?
BROOK
RICK
せまりくる巨大な敵。これがドラマチック・ゲーム！
各ステージの最後には、巨大な敵が出現。
多彩な武器を使い分け、危機を乗り越えろ。
襲いかかる無数の敵。人類の未来は!?
CYBER-LIP TM
50 MEGA
サイバーリップ
10月発売予定
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中
NEO GEO TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
巨大なメガ数ならではのドラマ性。超ド級に広がるゲーム・ワールド。
国際テロ組織を殲滅すべく、
ただひとり敵の中へ。
THE SUPER SPY TM
55 MEGA
ザ・スーパースパイ
3Dアクションゲーム
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中
株式会社 エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号. TEL(06)338-7007 FAX(06)338-7150 営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12. リュンヌヴィラージュビル TEL(03)733-1122 FAX(03)733-1139
SNK CORPORATION 18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:522 6785 SNK COJ.
実用新案出願中「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です。©1990 SNK CORP.

KONAMI

サプライズアタック
SURPRISE ATTACK™

© KONAMI 1990

怒りの稲妻が炸裂する。

西暦2031年、国際テロ組織“ブラック・ドーン”の勢力は、宇宙をも脅やかしていた。彼らによって、宇宙ステーション、シャトル、月面基地は次々と占拠されてしまった。

省スペースで、安定収益。TV世代のニューマシン登場！

「コケッコ」は狭いスペースを有効活用できる小型プライズマシンです。
TVゲーム世代にアピールし、集客力も抜群。
もちろんメンテナンスも簡単です。

コケッコ!!™

© KONAMI 1990

コナミ株式会社

本社・サービスセンター　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL. 03(264)5678
大阪支店・サービスセンター　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06(334)0335
札幌営業所　〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL. 011(232)3778
福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL. 092(715)2367

14めんからの続き

（データイースト）

タイム」（新製品）＝「バーガータイム」のバージョンアップ版。迷路状の階層にある材料を取り、敵の攻撃をかわしながら最上段にある皿の上に乗せてハンバーガーを作っていく。

フリッパー③「ザ・シンプソンズ」（新製品）＝同社"ピンボール"第十弾。全米で大ヒット中の同名TVアニメをモチーフとしたもの。プレイフィールドには"シンプソン一家"の物語をあしらい、音声も効果的に使われている。

占い機④「ミスティ」（新製品）＝星座と血液型をベースにして、複数の質問に答えた内容とあわせて運勢を占う。占い項目は七種類。結果は内蔵プリンターにより印字されて出てくる。なお恋愛や相性、結婚占いの場合、その結果により"ゴールドメダル"を払出し幸運を演出する。

エドワード・ランディ

ミスティ

ザ・シンプソンズ

意匠を凝らした施設

東京エーシーエー

出展方針 ドラマチックな"夢"づくりの提案をモットーとする同社は、他に類を見ない意匠を凝らした各種の大型施設を提供し、その設計は安全をモットーとして、アフターフォローは誠実さを目標に掲げていることをアピールする。

出展内容 ①「ガンゴルフ90」（新製品）＝ビームライフルによるシューティングでゴルフを進めていく。十八ヵ所（ホール）に設置されたターゲット（コースが描かれている）を順に回り、各ホールでの射撃得点をスコアカードに記入し、トータルスコアを競う。

②「21CCクラシック」＝米国コバルト社製モーターボート。船内はゴージャスな雰囲気。このほか「ワンダーホイール」、「スカイパラシュート」など遊園施設も紹介。

ガンゴルフ90の標的（左）と21CCクラシック

各種ゲーム機と乗物

テクモ

出展方針 今回は同社小間全体を店舗に想定し、イタリアのVSV社製ライトの「カボーション（ランプ）」や「サブジェクト」を使い"光"と"音"を調和させ、明るく楽しい雰囲気になるようレイアウトし、計六つのジャンルの商品を展開する。

出展内容 TVゲーム機①「ガンディーラ」（新製品）＝トランプの絵または数字を三枚以上揃えていき、五十二枚のカードをすべて取っていく。②「スーパーピンボールアクション」。いずれもキャビネット③「プレステージ」にて紹介。

プライズマシン④「バスケットチャンス」（新製品）＝選手を動かしてシュート。条件によりゴールの動きが変化する。

メダルゲーム機⑤「スターバースト」（海外製）＝メダルを落としターゲットを狙う。⑥「ダイナミックシュート」（新製品）＝ルーレットタイプ。⑦「ミリオンスラッガー」（新製品）＝野球テーマ。

カーニバル機⑧「皿割り」＝自動的にセットされる皿にボールを投げる。⑨「ポッパーボール」＝飛んでくるボールをネットで受け取る。

乗物機⑩「ウィーンの森」（新製品）＝軽快な音楽に合わせメリーの馬が動く。

新素材使用メダル紹介

トーケン

出展方針 AM業界で大型ロケーションが次々と展開されている中で、小さな主役であるゲームメダルがますます脚光を浴びてきているとする同社は、高速メダル製造機による新素材、超硬質用メダルを披露する。

出展内容 新素材メダル＝スーパーゴールドメダル、スーパーシルバーメダル、カラーメダル。このほか各種遊戯機用メダル。

コイン研磨機「TC70」ほか遊戯場関連備品。各種キー、チェーンなど景品即売も行なう。

感動ある遊びを提供

トーゴ

出展方針 十月一日より社名、ロゴマークを一新し、企業理念として"感動ある遊びを世界の人々に提供する"を掲げ、そのスタートにふさわしい多数の新製品を披露する。

出展内容 走行式「メロディペット」の新作①「キリン」と②「馬」は首が長いデザイン。

レール走行式③「カボチャの馬」（新製品）＝シングルレールタイプのコース上をカボチャ形の馬車が走行。最少回転半径一メートル、送り出し方式。

定置型乗物機④「フレンドオープンカー」（新製品）＝アメリカンスポーツ車をコンパクトにした二人乗り。⑤「ファミリーカラオケバス」（新製品）＝ボンネットバスをかわいらしくデザイン。乗物機初のカラオケを装備し四曲から選曲。⑥「ドリームパンプキン」（新製品）＝シンデレラの馬車。超豪華版の内外装。

アーケードゲーム機⑦「UFOモグラ」（新製品）＝UFOに乗ったモグラが左右に動きながら出てくるのを退治する変化に富んだモグラ叩き。⑧「ロックンモール」（新製品）＝五〇年代のロックンロールをイメージしたモグラ退治。最高十六台まで連結可能。

遊園施設⑨「マッドホイール」を中心にビデオなどで紹介。また米国サリー社の"アメニテッドキャラクター"も展示。

統一イメージの乗物

ナコス

出展方針 イメージカラーなどデザインを統一した機種により"ミニ遊園地"作りを目指している同社ではアミューズメントゾーンの企画の役に立ちたい、としている。

出展内容 ①レール走行式乗物機「ロックンバードの冒険号」＝先頭車両のキャラクターが左右に体を振りながら走る。そのほかアクト製の新製品三機種を出品予定。

各種のデコレーションも展示。

エンターテイン精神

ナムコ

出展方針 今回、同社小間を「未来が見える展示コーナー」と「一般展示コーナー」に分け、前者はシミュレーションマシンを中心に今後の複合型店舗での提案を、そして後者は近日発売予定のマシンを中心に展示する。

同社がかねてより提唱している"エンターテイン"の精神を生かし、さらには多様化するニーズに対応すべく、今後とも積極的に多品種の製品開発を進めていく方針。

出展内容 TVゲーム機①「ピストル大名の冒険」（新製品）＝"システムII"第十九弾。バズーカ砲を頭に付けた大名のコミカルシューティングゲーム。②「ドラゴンセイバー」（新製品）＝"システムII第十弾。二人協力同時プレイも。③「ピットファイター」（アタリゲームズ社製、参考出品）＝二人同時協力プレイ可能なアップライト型アクションゲーム。

シミュレーションゲーム（すべて参考出品）④大型ドライブゲーム機（名称未定）で、フォーミュラータイプのキャビネット。三面マルチ画面採用。⑤「体感シューティング1」＝"ゼビウス"がポリゴンによって3D画面に再登場。コックピット型で一人用。⑥「体感シューティング2」＝「ギャラクシアン3」の一人用コックピット型。宇宙を舞台にしたシューティング。⑦「レースドライビング」（アタリゲームズ社製）＝バラエティに富むコースとレースカーの選択が可能なドライブゲーム。⑧「スティルガンナー」＝二人同時プレイのガンゲーム機。

アーケードゲーム機⑨「ゴーリーゴースト」（参考出品）＝ジオラマ合成画面によるガンゲームで二人同時プレイも可能。⑩「ノックダウン90」（新製品）＝「ノックダウン」のデザインを一新。⑪「八卦方士」（新製品）＝反射神経を試すゲーム。⑫「コズモギャングズ」。

プライズマシン⑬「ニュースウィートランド」（新製品）＝鮮やかなカラーリングで一新。⑭「もっとたべたいワン」（新製品）＝犬の口に一定以上のエサ（ボール）を入れるとカプセル払出し。

メダルゲーム機⑮「カーニバルIV」（新製品）＝「ワニワニパニック」がモチーフ。このほかユニバーサル製のメカスロットマシンを五機種展示。

同社景品セット＝新セットを加えて紹介。

ピストル大名の冒険

ドラゴンセイバー

第28回AMショー小間配置

28 th Amusement Machine Show

EXHIBITORS

Able ……41
Asahi Engineering …… 4
Asahi Seiko ……27
Banpresto ……14
Bridge Plant ……22
Capcom ……39
Daisen Sansho ……26
Data East ……31
Hope …… 1
Irem ……21
Jaleco ……47
Kansaiseiki Seisakusho (KASCO) ……43
Kato Amusement ……12
Kato Mfg. ……30
Kawakusu ……18
Komaya ……15
Konami ……28
Masago Industrial …… 7
Nacos ……10
Namco ……13
Nippon Conlux ……29
Nippo …… 3
Okamoto Mfg. …… 5
Sanwa Denshi ……45
Sega Enterprises ……20
Seimitsu Shoji ……25
Sigma Enterprises ……44
SNK Corp. ……40
Soshiyo ……19
Sunaga Kaihatsu …… 6
Sunwise ……36
Taito Corp. ……17
Taiyo Jidoki ……38
Tasko …… 2
Tatsumi Electronics ……42
Tecmo ……16
Togo Japan …… 8
Token ……46
Tokyo ACA ……11
Universal Sales ……24
UPL ……37
Yuei ……23
Zen international …… 9

Trade Press

Amusement Industry ……32
Amusement Press [Game Machine] ……33
Sogo Unicom ……34
World's Fair ……35

28th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

新ペダルボート出品

日邦産業

出展方針　同社のロングラン商品となっているバッテリーカーや歩くロボット"メカロボ"とともに、性能、安全性がさらに向上した新型ペダルボートを出品する。

出展内容　①バッテリーカー＝動物ロボをモチーフに創作した新モデルを披露。②「ペダルボート」（新製品）＝ABS樹脂からFRP製に改良し、スタイルと安全性を重視した設計。③「メカロボ」シリーズ。④室内用メリーゴーランド「ファンタジーランド」をパネル展示。

市場の変化に即対応

日本コンラックス

出展方針　コインメカニズムの専門メーカーとして、変化の激しい市場のニーズに素早く対応しながら、パイオニアとなって業界をリードしていくための情報収集の場と考えてAMショーに出展。

出展内容　①「E—320」（新製品）＝コンパクトな2ウェイ電子式アクセプター。モニター機能により硬貨詰まりや汚れ検出が可能。1ウェイへの切替えもでき、外国通貨にも対応。②「NB—1G1」（新製品）＝千円紙幣識別機。厚さ二八ミリの薄型。トラブル完全防止。③「NCV—1600・3WAY」（新製品）＝プリペイドカード販売機。ローコストタイプでスリムな設計。販売情報管理機能搭載。

部門別の業務展開へ

ブリッジ企画

出展方針　初出展の同社は、SCロケ中心の展開をしてきたが、今後はSC部門、中型部門、製造部門、リース部門と幅広く展開し、お客のニーズに合った企画、設計に取り組むことをPRする。

出展内容　乗物機①「スカイバルーン」（新製品）＝高さ五・七メートルの屋内用観覧車（パネル展示）。クレーン機②「ドンガバチョ」（新製品）＝ボタンを押している間クレーンが移動し、離すと後は自動的。プライズ機③「出たとこ勝負」（新製品）＝メダルタイプもある。メダルゲーム機④「猫にこんばんわ」、⑤「パチッコ」、⑥「ジュエルBOX」。

キッズファクトリー

真砂工業

出展方針　同社アミューズメント部門「特殊機械課」をこのほど「キッズファクトリー部」と名称変更し、これに伴って同社製品ブランド名を同名とし、全商品に同ブランド名を冠することになった。同社はこれを機に気持ちを新たにし、今まで以上にAM機の開発、製作に力を入れていく。

出展内容　遊園施設①「ピエロコースター」（新製品）＝大型SCロケやミニ遊園地にふさわしいファミリー向けコースター。カラフルな配色。ピエロの顔を設置した先頭車両などでアイキャッチも抜群。コースレイアウトによっては大型なみの迫力が出せる。②「波乗りシャッチャン」（新製品）＝カラフルな装飾のミニパイラットタイプ。

定置型乗物機③「1BOXパトカー」（新製品）＝カーステレオやラジオなど多くの遊びを設け、前後の席で電話による話もできる。

定置回転式乗物機④「アドベンチャートレイン」（新製品）＝山の周りを汽車がアップダウンしながら回転。汽車は中央からアームで接続されている。⑤「おさんぽダックちゃん」。

このほか積み木をデザインしたベンチ⑥「サイコロベンチ」も展示。

ピエロコースター（左）と、アドベンチャートレイン（左下）、1BOXパトカー（下）イラスト

人気キャラクター採用

バンプレスト

出展方針　子どもたちに夢を与えるキャラクターを採用したマシンによる"明るいゲーム広場"づくりを提案する。

出展内容　①「てれびでんわ」（新製品）＝硬貨投入で出てきたカードを差込み口に入れると、TV画面にアンパンマンが登場し、電話でクイズや話をして遊ぶ。終了すると公衆電話のようにカードが戻され持ち帰れる。②「ちびまる子ちゃんのポンポコリンうらない」（新製品）＝"ラブラブチャンス"シリーズ第二弾。リールを止めて当たるとカード払出し。③「らんま1／2・爆裂アタック」（新製品）＝"スケボーシリーズ"。

メダルゲーム機④「アンパンマンワールド」、⑤「SDガンダムワールド」。

乗物機⑥「とべとベアンパンマンDX」。

新中型機含め6機種

ホープ

出展方針　ロケーションの中心に設置して、十分なアイキャッチと高収益が期待できる中型の新メリーゴーランドをメインに「人気キャラクター"もぐら組"を採用した乗物など、ニーズに応えた楽しい新作を披露する。

出展内容　①「ミュージック・トレイン」（新製品）＝外柵直径六・五メートルの十二人乗りメリーゴーランドだが、乗物は汽車六台。斬新なデザインと電飾で華やか。

定置回転式乗物機②「ちびっこ建設"もぐら組"」（新製品）＝工事現場を子どもたちに親しみやすい雰囲気に仕上げ、モグラが振動し上下運動したり、ブルドーザーのアームが動くなどの演出も。③「キリンメリー」（新製品）＝二人乗りのミニメリー。

定置型乗物機④「ミニポリス」（新製品）＝パトカーをかわいくコンパクトにしたもの。二人乗り。⑤「ミニ消防車」（新製品）＝コンパクトな消防車で、窓にはしごが付いている。

バッテリーカー⑥「チビッコ110」（新製品）＝パトカータイプでフロントには犬のおまわりさんの絵が描かれている。サイレン音付き。

楽しい単純な遊びを

友栄

出展方針　ファミリーを対象とした安定的収益が上がるマシンを提供してきている同社は、今回もこの方針に沿い、単純な遊びの中にも楽しさ、面白さを盛り込んだマシンを紹介する。

出展内容　プライズゲーム機①「おむすびコロリン」（新製品）＝盤面の穴を狙って、景品カプセル（四十五ミリ）を落下させ、穴に入るとそのままカプセルが払出される。単純な遊び方なので親子で楽しめる。②「かるがも一家」。

自販機③「クマさんの綿菓子機」＝メロディー、音声付き。このほかメダルゲーム機④「あした天気になーれ」も。

戦略シューティング

ユーピーエル

出展方針　常に新しいものを求め続けるプレイヤーのニーズを満足させるゲームとして、本格的TV戦略シューティングゲームを披露。またファミリーで健全に遊び楽しめるマシンとして、同社の誇るクレーン機三機種および握力測定器を出品する。

出展内容　①TVゲーム機「宇宙戦艦ゴモラ」（新製品）＝二人同時プレイも可能な戦略的シューティングゲーム。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

②握力測定器（新製品）＝野球やゴルフなどに必要な握力を測り、健康のバロメーターともなる。

クレーン機③「ラッキークレーン」、④「ミニクレーン」、⑤「スーパーエレファント」とともに景品類も紹介。

野球採用スロット機

ユニバーサル販売

出展方針　「ボーナスチャンス」に続き、同社の培ったスロットマシンのノウハウを最大限に生かしたソフトにより、メダルゲーム市場での安定収益を目指す新機種を紹介する。

出展内容　①「エキサイティング・ベースボール」（新製品）＝ヒットから二塁打、ホームランのほかホームスチールやダブルプレーなど野球の試合を、メカスロットマシンで再現。メダルゲーム機の原点であるスロットマシンのノウハウをベースに、野球の楽しさ、興奮を凝縮したもの。②「ボーナスチャンス」も展示する。

エキサイティング・ベースボール

話題のマシン

（第383号～第387号）

サーカスホイール
カーニーバル機で４人用の輪投げ。ぬいぐるみを乗せて回る観覧車のゴンドラに輪を投げる。メロディーが流れ電飾が点滅する。定価248万円。【タスコ】No.383

ファイナルラップ ２（ＳＤ）
同社同名ゲームのスタンダードタイプ。「ファイナルラップ」の同タイプとまったく同じキャビネット。ＯＰ価格138万円。【ナムコ】No.387

ミズバク大冒険
同社"Ｆ２システム"第７弾。コミカルアクションゲーム。カバが爆弾を膨らませ攻撃。基板定価20万５千円、サブ基板７万８千円。【タイトー】No.387

スキップビート
野球ボール大のボールをボウリングのように転がし、前方の得点表示枠の中に入れるアーケードゲーム機。指定得点でリプレイ。定価85万円。【セガ社】No.387

ジャンボツイン
プライズマシン。景品のターンテーブルが別個の２層式で、景品と料金を２種類に設定でき、１台２役となる。定価85万円。【大平技研／カワクス】No.387

スプーンレース
アヒルがスプーンにボールを乗せて競走するアーケードゲーム機。トラックボール操作。２人同時競走プレイも。景品払出し。定価66万円。【関西精機】No.387

ボーラーローラー
ボールを転がし前方のくぼみに止めるアーケードゲーム機。ＯＰ価格で標準３台セット270万円、装飾のライトアーチ付きは320万円。【テクモ】No.386

ラインボール
ボールを投げるアーケードゲーム機。ビンゴゲーム形式で縦、横、斜めに３個並べるのを競う。点滅パトライト付き。定価105万円。【トーゴ】No.384

コズモギャングズ
攻めてくるコミカルなギャングを銃で狙撃していくアーケードゲーム機。命中すると一定距離を後退し再び迫ってくる。定価124万８千円。【ナムコ】No.384

ダックスくんの探偵クラブ
センターガイドレール走行式乗物機。ダックスフントがコミカルに首を振りながら走る。15ｍコースのセットでＯＰ価格220万円。【アクト】No.384

ポンキッキ
同社バッテリーカー第９弾。同名ＴＶ番組のキャラクターのうち２種類を採用し、後部に配置している。２人乗りで定価39万円。【トーゴ】No.383

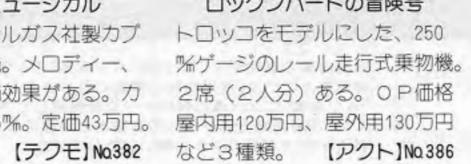
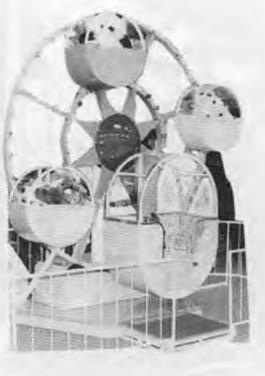
スーパーブジョー
ラリー車をモデルにした定置型乗物機。コンパクト設計で、カラフルなデザイン。２曲のメロディー、ホーン付き。２人乗りで定価52万円。【ホープ】No.382

わくわくパジェロ
同社初の定置型乗物機。14インチＴＶモニター付きで、いろいろな動物が登場するアニメを見ながら揺れを楽しむ。定価97万５千円。【セガ社】No.382

ＵＦＯ　ＪＡＣＫ
パチンコタイプのメダルゲーム機だが、釘が並んだ盤面とルーレットの盤面を組合せ、最終的にルーレットによりメダル払出し。定価46万円。【こまや】No.383

ＵＦＯビッグステーション
８人用の大型クレーン機。ターンテーブル方式。クレーンは３本爪で前後の移動は何回でも可能。デザインはカラフル。定価530万円。【カトウ製作所】No.387

クラウンミュージカル
スペインのファルガス社製カプセル自動販売機。メロディー、音声付き。装飾効果がある。カプセルサイズ75㎜。定価43万円。【テクモ】No.382

ロックンバードの冒険号
トロッコをモデルにした、250㎜ゲージのレール走行式乗物機。２席（２人分）ある。ＯＰ価格屋内用120万円、屋外用130万円など３種類。【アクト】No.386

ようちえんバス
幼稚園の送迎バスをテーマにした定置型乗物機で、ウサギやクマのディスプレー付。音声、メロディ付。親子３人乗り。定価49万円。【昭和鉄工】No.386

メルヘンホイール
観覧車を小さくした定置型乗物機。２人乗りのゴンドラ３個が回転する。音声、メロディ付。安全停止装置付。定価355万円。【タスコ／タイトー】No.386

パンやさん
同社のショップシリーズ定置型乗物機の第３弾。ボタンで店員が話かけたり、クラクションも。大人と子ども２人の３人乗り。定価75万円。【ナムコ】No.386

オートバイ
レーシング用オートバイをモデルにした、同社第８弾のバッテリーカー。座席部分のくぼみも大きく念入りな設計。１人乗り。定価39万円。【トーゴ】No.386

総目録　No.64

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰越し）

シルバースラッガー
米国プリミア社製フリッパー。未来のプロ野球がテーマ。球場になっているプレイフィールド上で野球の試合を進めていく。定価60万円。【タイトー】No.387

ローラーゲーム
米国ウィリアムズ社フリッパー。同名スポーツがテーマ。上部フリッパーの前にボールを止めるなど数種の新フィーチャー採用。定価60万円。【タイトー】No.386

バック・ツー・ザ・フューチャー
同社"ピンボール・シリーズ"第９弾。同名のヒット映画をテーマとしたもので多彩なフィーチャーがある。定価62万円。【データイースト】No.385

ワールドスタジアム９０
同社"システムⅠ"第18弾のＴＶ野球ゲーム。"ワースタ"シリーズ３作目。90年のデータ追加。ＲＯＭキット販売でＯＰ価格５万８千円。【ナムコ】No.384

チキチキボーイズ
アニメタッチのＴＶコミカルアクションゲーム。同社"ＣＰシステム"第10弾。動き、攻撃法が多彩。基板販売のみでＯＰ価格19万８千円。【カプコン】No.383

大工の源さん
ＴＶコミカルアクションゲーム。木づちを振り回して敵を倒す。アイテムで木づちが巨大化し迫力。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【アイレム】No.383

コンバットライブス
ＴＶ格闘アクションゲーム機。抱え投げ、振り回し、バイク投げなど派手さが特徴。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【テクノスジャパン／テクモ】No.383

ライディング・ヒーロー
バイクレースを内容とした「ＮＥＯ・ＧＥＯ」ソフト。ＷＧＰ、通信、ストーリー性のあるものと３つのモード設定。カセット定価３万２千円。【ＳＮＫ】No.383

エア・インフェルノ
ヘリコプターによる災難救助のシミュレーションを内容とした体感ＴＶゲーム機。ＤＸ型定価175万円、コックピット型定価98万円。【タイトー】No.383

Ｇ－ＬＯＣ（コックピット）
同社同名機のコックピット型で揺動しないコンパクトサイズ。ゲーム内容、操作方法などはまったく同じ。定価97万５千円。【セガ社】No.385

ムーンウォーカー
Ｍ・ジャクソン企画のＴＶアクションシューティングゲーム。"システム18"第３弾。アップライト型定価52万５千円、基板22万２千５百円。【セガ社】No.385

ダイナマイトリーグ
ＴＶプロ野球ゲーム。これまでの有名選手も含め計760人のデータをインプット。ゲームは３イニング制。基板販売のみで定価14万８千円。【タイトー】No.384

サンダーフォックス
ＴＶアクションゲーム。陸、海、空の場面に応じ特殊乗物に乗りかえて進む。２人同時協力プレイも可能。基板販売のみで定価15万８千円。【タイトー】No.384

ムスタング
同名戦闘機によるＴＶ空中戦ゲーム。撃墜シーンがリアル。撃墜数を競う２人同時プレイも。基板販売のみで定価15万８千円。【ＵＰＬ／タイトー】No.384

ニンジャコンバット
近未来都市での忍者の戦いを内容とした同社「ＮＥＯ・ＧＥＯ」ソフト。敵忍者を味方に引き入れて多彩な攻撃も。カセット定価２万８千円。【ＳＮＫ】No.384

スーパースパイ
同社「ＮＥＯ・ＧＥＯ」ソフト。スパイアクションゲーム。プレイヤーは両腕のみ（けると足が出現）で表示。カセット定価３万２千円。【ＳＮＫ】No.386

クイズＨ．Ｑ．
同社"Ｆ２システム"第６弾。４択制クイズに正解しながら犯人の車を追跡していくゲーム。基板定価20万５千円、サブ基板７万８千円。【タイトー】No.385

アウトゾーン
サイボーグ戦士が侵略星人をやっつけていくＴＶシューティングゲーム。２人同時プレイも。基板販売のみで定価15万８千円。【東亜プラン／テクモ】No.385

ファイナルラップ　２
同社「ファイナルラップ」に３種類の新コースを加え、計４種類のコースから選択プレイ可能。改造用ＲＯＭキット販売でＯＰ価格19万８千円。【ナムコ】No.385

ＴＭＮＴ（タートルズ）
米国で人気の漫画キャラクター"亀忍者"を採用したＴＶアクションゲーム。２人同時プレイも可能。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【コナミ】No.385

マジック・ソード
同社"ＣＰシステム"第11弾。剣で魔物と戦いながら50階の塔を上り魔王を倒す。アイテムは24種も。基板販売のみでＯＰ価格19万８千円。【カプコン】No.385

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	クイズH.Q.（タイトー） Quiz H.Q.* (Taito)	7.26
2	2	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	6.86
3	3	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	6.65
4	7	マジックソード（カプコン） Magic Sword (Capcom)	6.57
5	4	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	6.44
6	8	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	6.43
7	6	アウトゾーン（東亜プラン／テクモ） Out Zone (Toaplan)	6.31
8	5	ワールドスタジアム '90（ナムコ） World Stadium '90 (Namco)	6.29
9	10	ムーンウォーカー（セガ社） Michael Jackson's Moonwalker (Sega)	6.17
10	9	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	6.16
11	11	M.V.P.（セガ社） M.V.P. (Sega)	6.15
12	12	TMNT〔タートルズ〕（コナミ） TMNT [Turtles] (Konami)	5.84
13	13	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	5.73
14	22	カプコンワールド（カプコン） Capcom World* (Capcom)	5.58
15	20	パロディウスだ！（コナミ） Parodius (Konami)	5.56
16	19	ハテナ？の大冒険（カプコン） Adventure Quiz II* (Capcom)	5.52
17	15	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.50
18	16	エア・デュエル（アイレム） Air Duel (Irem)	5.44
19	14	コンバットライブス（テクノス／テクモ） Combatribes (Technos)	5.16
20	23	ブロクシード（セガ社） Bloxeed (Sega)	5.15
21	17	大工の源さん（アイレム） Hammerin' Harry (Irem)	5.14
22	18	サンダーフォックス（タイトー） Thunder Fox (Taito)	5.13
23	24	究極のオセロゲーム（サクセス） Ultimate Othello (Success)	5.08
24	32	トライゴン（コナミ） Lighting Fighters [Trigon] (Konami)	5.01
25	21	戦場の狼 II（カプコン） Mercs (Capcom)	5.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ 2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	9.15
2	2	ファイナルラップ 2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.88
3	3	ビーストバスターズ（SNK） Beast Busters (SNK)	6.87
4	5	G－LOC（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe) (Sega)	6.84
5	4	エアインフェルノ（デラックス）（タイトー） Air Inferno (Deluxe) (Taito)	6.81
6	6	ハード・ドライビン（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	6.75
7	8	スーパーモナコGP（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.72
8	7	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	6.23
9	10	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.07
10	11	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	5.80
11	16	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus (Taito)	5.78
12	9	WGP（デラックス）（タイトー） WGP (Deluxe) (Taito)	5.75
13	14	レーシングヒーロー（セガ社） Racing Hero (Sega)	5.67
14	13	ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ） Winning Run-Suzuka GP (Namco)	5.65
15	15	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	5.64

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	麻雀トリプルウォーズ 2（日本物産） Mahjong Triple Wars II* (Nichibutsu)	6.00
2	1	麻雀レモンエンジェル（ホームデータ） Mahjong Lemon Angel* (Home Data)	5.85
3	5	麻雀大予言（ビデオシステム） Mahjong Prediction* (Video System)	5.39
4	3	麻雀遊戯（ビスコ） Mahjong Play* (Visco)	5.35
5	7	麻雀ぱにっくスタジアム（日本物産） Mahjong Panic Stadium* (Nichibutsu)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	7.00
2	2	バック・ツー・ザ・フューチャー（データイースト） Back To The Future (Data East)	6.50
3	4	ローラーゲームズ（ウィリアムズ） Rollergames (Williams)	6.29
4	3	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	5.75
5	—	マンデーナイト・フットボール（データイースト） Monday Night Football (Data East)	5.67

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス 10月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ピットファイター（アタリゲームズ）	9.11
2	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	9.02
3	ハード・ドライビング（アタリゲームズ）	8.63
4	G－LOC（セガ社）	8.52
5	ムーンウォーカー（セガ社）	8.26
6	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	8.10
7	フォートラックス（ナムコ／アタリゲームズ）	8.07
8	ビーストバスターズ（SNK）	8.03
9	ギャラクシーフォース（セガ社）	7.94
10	スマッシュTV（ウィリアムズ）	7.86
11	オフロード（レーランド）	7.55
12	ツーデュード・オフロード（レーランド）	7.43
13	S.C.I.（タイトー）	7.40
14	ビッグラン（ジャレコ）	7.40
15	アウトラン（セガ社）	7.21
16	マークス〔戦場の狼〕（カプコン）	7.20
17	ターボアウトラン（セガ社）	7.19
18	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	7.09
19	チェイスH.Q.（タイトー）	7.07
20	アフターバーナー（セガ社）	6.85
21	スーパーハングオン（セガ社）	6.83
22	サイバーボール2072（アタリゲームズ）	6.83
23	バトルシャーク（タイトー）	6.68
24	パワードリフト（セガ社）	6.62
25	スタンランナー（アタリゲームズ）	6.60

ベスト・ニュービデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	レース・ドライビング（アタリゲームズ）	8.38
2	ボナンザブラザーズ（セガ社）	7.10
3	エアインフェルノ（タイトー）	7.00

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ファイナルファイト（カプコン）	8.81
2	マジックソード（カプコン）	8.77
3	NEO・GEO（SNK）	8.54
4	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	8.00
5	バイオレンスファイト（タイトー）	7.95
6	オフロード・トラックパック（レーランド）	7.88
7	WWFスーパースターズ（テクノス）	7.77
8	コンバットライブス（テクノス）	7.48
9	サンダーフォックス（タイトー）	7.35
10	カダッシュ（タイトー）	7.33
11	ハイドラ（アタリゲームズ）	7.30
12	ゲート・オブ・ドーム〔ダークシール〕（データイースト）	7.28
13	M.V.P.（セガ社）	7.27
14	エイリアンズ（コナミ）	7.10
15	エアバスター（金子／シャープイメージ）	7.08
16	ゴールデンアックス（セガ社）	7.01
17	チャンピオン・レスリング（タイトー）	6.96
18	ビッグスキン（ミッドウェー）	6.92
19	メタフォックス（セタ／アイビックス）	6.90
20	スノーブラザーズ（東亜プラン／ロムスター）	6.81

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ディナー（ウィリアムズ）	8.74
2	ワールウインド（ウィリアムズ）	8.34
3	エルバイラ（ミッドウェー）	8.09
4	バック・ツー・ザ・フューチャー（データイースト）	7.95
5	アースシェイカー（ウィリアムズ）	7.87
6	オペラ座の怪人（データイースト）	7.77
7	ラジカル（ミッドウェー）	7.77

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Manufacturers Directory 1990

VIDEO GAMES

ALPHA DENSHI CO., LTD.
2-15, Atago 3-chome, Ageo, Saitama 362
(048) 775-2412
K. Arai .... president

ATLUS LTD.
2F Shatou Bldg., 3-1 Kagurazaka
Shinjuku-ku Tokyo 162
(03) 235-7801
Fax: (03) 235-7804
N.Harano .... president

BANPRESTO CO., LTD.
Bandai No.3 Bldg., 4-14, Komagata
1-chome, Taito-ku, Tokyo 111
(03) 847-5161
Fax: (03) 847-5169
Y. Sugiura .... president

CAPCOM CO., LTD.
Capcom Bldg., No. 4-12, Ohtedori 1-chome,
Chuo-ku, Osaka 540
(06) 947-1156
Telex:5293360 CAPCOM J
Fax: (06) 946-6657
K. Tsujimoto .... president
R. Hirata .... manager

DATA EAST CORPORATION
3-12, Kamiogi 2-chome, Suginami-ku,
Tokyo 167
(03) 392-4151
Telex: 2322124 DATA J
Fax: (03) 392-2009
T. Fukuda .... president
H. Chosokabe .... manager

FACE CO., LTD.
1-9-8, Yayoicho, Nakano-ku, Tokyo 164
(03) 372-7411
Telex: 2325303 FACE J
Fax: (03) 372-3141
T. Kanaya .... president
S. Nose .... general manager

HOME DATA CORP.
Home Data Bldg., 1-10 Umadome,
Fukiai-cho, Chuo-ku, Kobe 651
(078) 261-2790
Fax: (078) 261-2792
H. Matsuura .... president
N. Ukita .... manager

IREM CORP.
Okamotokosan Bldg., 11-9, Nishihommachi
1-chome, Nishi-ku, Osaka 550
(06) 535-4885
Telex: J63074 IREM
Fax: (06) 535-1710
Y. Takashima .... president
M. Sasatani ..... overseas business manager

JALECO LIMITED
2-19-7, Yohga, Setagaya-ku, Tokyo 158
(03) 708-4830
Telex: JALECO J27891
Fax: (03) 708-4822
Y. Kanazawa .... president
T. Saigusa .... director overseas department

KANEKO CO., LTD.
8-23-21, Shakujidai, Nerima-ku Tokyo 177
(03) 921-9661
Fax: (03) 922-1753
H. Kaneko .... president
A. Utoh .... research & development manager

KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
7-3-2, Minatojima-Nakamachi, Chuo-ku,
Kobe 650
(078) 303-2508, 303-1234
Fax: (078) 303-3659 303-2456
K. Kozuki .... chairman
F. Hishikawa .... president
H. Imai .... director, overseas department
K. Hiraoka .. manager, overseas department

MITCHELL CORPORATION
Sakae Building 2F, 3-12-1 Asagaya-minami
Suginami-ku, Tokyo 166
(03) 220-2647
Fax: (03) 220-2607
Roy Ozaki .... president
K. Niida .... manager

NAMCO LTD.
1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku, Tokyo 146
(03) 756-2311
Telex: 246-8521 NAMINT J
Fax: (03) 756-6680
T. Manabe .... president
T. Ichise .... director, overseas sales department

NIHON BUSSAN (NICHIBUTSU) CO., LTD.
12-9, Tenjinbashi 1-chome, Kita-ku,
Osaka 530
(06) 353-5211
Fax: (06) 356-1531
S. Torii .... president

SANRITSU ELECTRONICS CO., LTD.
6-23, Chiyoda 2-chome, Sagamihara,
Kanagawa 229
(0427) 52-7701
Fax: (0427) 59-2178
M. Shigeta .... president

SEGA ENTERPRISES, LTD.
2-12, Haneda 1-chome, Ohta-ku, Tokyo 144
(03) 743-7438
Telex: J22357 SEGASTAR
Fax: (03) 743-5539
H. Nakayama .... president
K. Horii .... U.S.A. & European div.
S. Tandon .... Oceania & Asia div.

SETA CO., LTD.
14-17, 5-chome Togoshi Shinagawa-ku
Tokyo 142
(03) 788-3611
Fax: (03) 788-6141
J. Fujimoto .... president
T. Ishikawa .... executive director
T. Tsuboi .... manager

SIGMA ENTERPRISES INC.
SK Bldg., 4-14-4, Sendagaya Shibuya-ku,
Tokyo 151
(03) 796-0601
Telex: 242-2266 SIGMA J
Fax: (03) 796-0610
K. Manabe .... president
T. Onodera .... managing director

SNK CORPORATION
18-8, Toyotsu-cho, Suita, Osaka 564
(06) 338-7007
Telex: 5236785 SNKCO J
Fax: (06) 338-7150
E. Kawasaki .... president
S. Ikawa .... director of sales & marketing

SUN ELECTRONICS CORP.
250, Asahi, Kochino-cho, Konan, Aichi 483
(0587) 55-3500
Telex: 4573187 SUNTAC J
Fax: (0587) 54-8248
M. Maeda .... president
K. Yoshida .... export manager

TAD CORPORATION
3-31-2, Shimorenjaku, Mitaka, Tokyo 181
(0422) 42-8031
Telex: 2822377 TAD J
Fax: (0422) 42-8032
T. Yokoyama .... president

TAITO CORP.
2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 264-8612
Telex: EPTRA J22931
Fax: (03) 263-0296
K. Hasegawa .... president
M. Oue .... senior managing director, general manager
K. Koike .... manager

TATSUMI ELECTRONICS CO., LTD.
14, Toichi-cho, Kashihara, Nara 634
(07442) 3-4764
Fax: (07442) 5-1191
Y. Tatsumi .... president
M. Nagafune .... director
Y. Mizuo .... sales manager

TECHNOS JAPAN CORP.
No. 2 Monami Bldg., 31-11, Kabuki-cho
2-chome, Shinjuku-ku, Tokyo 160
(03) 205-2555
Fax: (03) 205-7080
K. Taki .... president

TECMO LTD.
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 222-7630
Telex: J27174 TECMO
Fax: (03) 222-7629
T. Kakihara .... president
N. Osada .... managing director
R. Akaishi .... director of overseas dept.
J. Nakamura .... general manager

TOAPLAN CO., LTD.
Toa Bldg., 1-8-4, Shimizu, Suginami-ku
Tokyo 167
(03) 5397-0511
Fax: (03) 5397-4755
Y. Kiyomoto .... president
H. Moriya .... general manager

UPL COMPANY LIMITED
Taguchi Bldg., 16-3. Ueno, 3-chome,
Taito-ku, Tokyo 110
(03) 834-1434
Fax: (03) 834-3918
H. Sagiya .... president
K. Takahashi .... export/import manager

VIDEO SYSTEM CO., LTD.
35-1, Matsunoki-cho, Shimogamo
Sakyo-ku, Kyoto 606
(075) 723-0358
Fax: (075) 723-0368
K. Furukawa .... president
Y. Tamura .... manager

VISCO CORPORATION
3-38-3, Kaname-cho, Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 554-0121
Fax: (03) 554-0150
T. Akiyama .... president
Y. Itoi .... sales manager of international

ARCADE GAMES

KANSAISEIKI SEISAKUSHO CORP. (KASCO)
3, Mameda-cho, Nishi-Kyogoku, Ukyo-ku,
Kyoto 615
(075) 311-2585
Fax: (075) 311-2586
K. Furukawa .... president
J. Furukawa .... import/export dept.
S. Masuko .... import/export dept.

KATO MFG. CO., LTD.
24-13, Kita-Karasuyama 6-chome,
Setagaya-ku, Tokyo 157
(03) 307-1221
I. Kato .... president
S. Sibuya .... business manager

KOMAYA MFG. CO., LTD.
10-4, Uozaki-Minamimachi 6-chome,
Higashinada-ku, Kobe 658
(078) 412-2121
Fax: (078) 412-3851
H. Tanaka .... president

YUEI CO., LTD.
3-7-5. Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101
(03) 263-9421
Telex: J28695 KABUYUEI
H. Uchida .... president

KIDDIE RIDES

ASAHI ENGINEERING CO., LTD.
1387-2, Tannowa, Misaki-cho, Sennan-gun,
Osaka 599-03
(0724) 94-0783
Fax: (0724) 94-2195
A. Fujiwara .... managing director

ACT CO., LTD.
20-7, 5-chome, Hiyoshi, Kouhoku-ku,
Yokohama 223
(044) 62-5121
Fax: (044) 62-6905
M. Nozaki .... president
Y. Taira .... manager

HOEI SANGYO CO., LTD.
7-43, 3-chome, Ohno, Nishiyodogawa-ku,
Osaka 555
(06) 475-0321
Fax: (06) 473 1273
T. Eiraku .... president
Y. Norioka .... managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki,
Kanagawa 211
(044) 722-6141
Fax: (044) 711-2779
S. Ono .... president
T. Yano .... managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
18-23, Minami-Ikebukuro 1-chome,
Toshima-ku, Tokyo 171
(03) 986-5331
S. Nakamura .... president
H. Yamaguchi .... exprot manager

KATO AMUSEMENT CO., LTD.
2-11, 1-chome, Sawaragi-Nishi, Ibaraki-City,
Osaka 567
(0726) 35-1886
Fax: (0726) 35-1880
K. Kato .... executive vice president
Y. Kawamura .... export manager

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho,
Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-14
(0471) 91-4151
Telex: 02225136 TASCOT J
Fax: (0471) 91-4129
Y. Masago .... president
M. Masago .... managing director

MEISHO CO., LTD.
6-21, 3-chome, Sagisu, Fukushima-ku,
Osaka 553
(06) 458-3557
Telex: 524-2883 MEISHO J
Fax: (06) 451-2467
M. Okamoto .... chairman
M. Fukuda .... president
K. Wakazono .... executive director
S. Sakamoto .... director

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
53-2, Suzuki-cho, 1-chome, Kodaira-shi,
Tokyo 187
(0423) 43-2851
Telex: J25583
Fax: (03) 464-7763
K. Hashimoto .... president
H. Arai .... export manager

NIHON GORAKUKI CO., LTD.
22-4, Minami-Aoyama 2-chome, Minato-ku,
Tokyo 107
(03) 402-7311
Telex: GORAKU J33165
Fax: (03) 403-8862
K. Endo .... president
S. Endo .... vice-president
M. Yoshino .... managing director

NIPPO CO., LTD.
27-12, Sakae 5-chome, Naka-ku,
Nagoya 460
(052) 263-1281
Telex: LUMINAS J59526
Fax: (052) 263-0992
A. Iwayama .... manager

OKAMOTO MFG. CO., LTD.
Royal Max II, 19-9, 7-chome, Ebie,
Fukushima-ku, Osaka 553
(06) 451-6156
Fax: (06) 451-5530
N. Okamoto .... president

SANSEI YUSOKI CO., LTD.
13-18, Esaka-cho, 1-chome, Suita,
Osaka 564
(06) 385-5626
Telex: 05233039 SYUSOK J
A. Ohta .... president
J. Yagi ... manager of amusement ride dept.

SENYO KOGYO CO., LTD.
13-15, Motomachi 1-chome, Naniwa-ku,
Osaka 556
(06) 632-1051
Telex: 5267602 SENGY J
Fax: (06) 632-1060
S. Yamada .... president
Y. Yahata .... managing director
N. Kida .... manager

SHINSUI TRADING CO., LTD.
#502, Sankyo Bldg., 1-3, Kojimachi,
Chiyoda-ku, Tokyo 102
(03) 263-5281
Telex: SHINSUI J27306
Fax: (03) 238-0290
H. Morikawa .... president
E. Hashimoto .... export manager

TASKO CO., LTD.
3-4-4, Kigawa-Nishi, Yodogawa-ku,
Osaka 532 (Osaka office)
(06) 303-7531
Fax: (06) 306-0210
Y. Uehara .... president
H. Uehara .... executive director

TOGO JAPAN INC.
5-7, Yagumo 1-chome, Meguro-ku,
Tokyo 152
(03) 718 6461
Telex: 246-6310 TOGO J
Fax: (03) 725-2420
K. Yamada .... president

ZEN INTERNATIONAL CORPORATION
7-145, Ikoma-cho, Kita-ku, Nagoya 462
(052) 981-3733
Telex: J59526 LUMINAS
Fax: (052) 981-3794
H. Matsukawa .... president

PARTS

ASAHI SEIKO CO., LTD.
Aoyama Tower Bldg., 2F, 2-24-15
Minami-Aoyama, Minato-ku, Tokyo 107
(03) 401-6181
Telex: 27417 HIRO J
Fax: (03) 408-7420
Hiroshi Abe .... president

DISTRIBUTORS

KAWAKUSU CO., LTD.
1-35, Kawamata 3-chome, Osaka 577
(06) 787-1881
Fax: (06) 787-1952
S. Kawakusu .... president

CAPCOM

U.S.NAVY

ユー・エス・ネイビー

1997年、X国による極東J国への武力侵攻がひき金となり、アジア・ヨーロッパの各地で局地戦がぼっ発。戦線はみるみる拡大していった。そして1999年。世界はまさに、全面戦争の危機に瀕していた。X国の背後に死の商人組織"ラブー〟の存在があるとの情報を入手したアメリカは、軍事兵器の給供源である"ラブー〟をたたくことで、X国を弱体化させ、戦争に終止符を打とうと決断。ただちに攻撃実行部隊である海軍最強の原子力空母に対して、ラブー壊滅のための作戦行動命令が下った。アメリカ海軍の威信をかけて、F-14トムキャットが、F/A-18ホーネットが、そしてA-6イントゥルーダーが、蒼穹の戦闘空域へと今、出撃する。

緊急発艦!

ラブー壊滅作戦、発動。

CPシステム第12弾
2人同時プレイ

ハイインカム・プレイゾーンへ

CAVシステム60
液晶プロジェクター
60インチのド迫力大画面

本格的ボウリングの興奮が、気軽に楽しめる
コイン・オペ・ボウリング
ボウリンゴ
bowlingo

株式会社カプコン
〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 カプコンビル
〒580 大阪府松原市上田8-15-12 (0723)30-1904
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F (03)440-4801

ホーラーローラー
ドリーミーカルーセル
TECMO WELCOME
クラウン
ファンキーパンチョ
ミスターバットマン

遊機栽培

テクモのエンターテイメントは、おいしさが違います。

テクモでは、安定した売り上げ実績を持つ、質の高いアミューズメントマシンを数多く取りそろえています。どれも、時代のニーズをとらえ、丹精こめて開発された、粒よりのエンターテイメント。技術だけではない、ハートのこもったマシンが、お客様を夢中にさせます。今や、お店や施設の成功は、どれだけ魅力あふれるアミューズメントを提供し、幅広いお客様を呼び込むことができるかにかかっています。テクモは、ヒットマシンの導入から、立地やスペースに合わせた最適なプランニング、設計、施工まで、トータルにプロデュース。これからも続々登場する新しいエンターテイメントと、テクモならではの行き届いたサービスにご期待ください。

TECMO

テクモ株式会社
TECMO,LTD.
お問い合わせは
本社:〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL03(222)7620 FAX03(222)7629
TECMO,LTD.4-1-34.Kudankita,
Chiyoda-ku,Tokyo 102,Japan
Phone:03(222)7630 Fax:03(222)7629
Telex:J27174 TECMO

namco

システムⅠ　第19弾！

ピストル大名の冒険

下に〜下に〜
世にもおかしな
大名のおでましじゃ

バカ受け
コミパロシューティングゲーム

抱腹絶倒の連続！

登場するキャラクターはみんな超ユニーク、その他も
すべてオモシロ・おかしく、これはもう笑いが止まらない！

⊙多彩な面構成【全21面】でプレイヤーを飽きさせません。
⊙ゲームファン感激の演出性。

これが頭部バズーカによる通常の攻撃。

気合い玉によるボス敵との戦い。ボス敵といえども憎めないのがこのゲームの特長だ。

仕様　●モニター：横モニター　●レバー：8方向レバー　●ボタン：1ボタン

ロマンシング・シューティング

システムⅡ　第10弾！

ドラゴンセイバー DRAGON SABER

AFTER STORY OF DRAGON SPIRIT

2人協力プレイ可能！

ハートに甦る、不滅のドラゴン神話

ますます熱くなる協力プレイ！

パワーをためれば、気合い弾が撃てる！

取ったアイテムによって、ドラゴンもショットも変化！

仕様　8方向レバー・2ボタン
縦画面・縦スクロール

※仕様は予告なく変更される場合がありますので、予めご了承下さい。

「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ

本社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(756)2311(大代)
販売部 販売課　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(756)2311(大代)
販売部 西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)